100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

CADEAU : L'ENCYCLOPÉDIE DES TIPS

TOMB RAIDER 2

Le phénomène Lara Croft

SPÉCIAL BASTON

LA RENTRÉE DES CLAQUES

- ★ STREET FIGHTER EX ALPHA PLUS (PLAYSTATION)
- ★ X-MEN VS STREET FIGHTER (SATURN)
- ★ LAST BRONX (SATURN)
- ★ VAMPIRE SAVIOR (SATURN)
- ★ DRAGON BALL GT (PLAYSTATION)
- ★ MARVEL SUPER HEROES (SATURN)
- ★ FATAL FURY REAL BOUT (PLAYSTATION)
- ★ STREET FIGHTER COLLECTION (PLAYSTATION/SATURN)

NINTENDO 64 ENFIN... ELLE EST LÀ!

DOSSIER TAMAGOTCHI: TOUS LES TIPS, TOUS LES SECRETS...

ELTEIL
LE FOSSOYEUR DE ZELDA?

STREET FIGHTER EX
CAPCOM PASSE A LA 3D

N° 56 SEPTEMBRE 1997. 33 F. BELGIQUE: 241 FB. SUISSE: 8,00 FS. ESPAGNE: 1030 PTAS. MAROC: 82 DH. ITALIE: 10000 L. CANADA: 8,75 $. ISSN 1162-8889

T 6745 - 68 - 33,00 F

rapid racer

LA COURSE DE OFF-SHORE
LA PLUS RAPIDE DU MONDE

POWERLINE 08 36 68 22 02 (2,23 F/MIN) 3615 PlayStation L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS D'UN SPÉCIALISTE EN DIRECT (2,23 F/MIN).

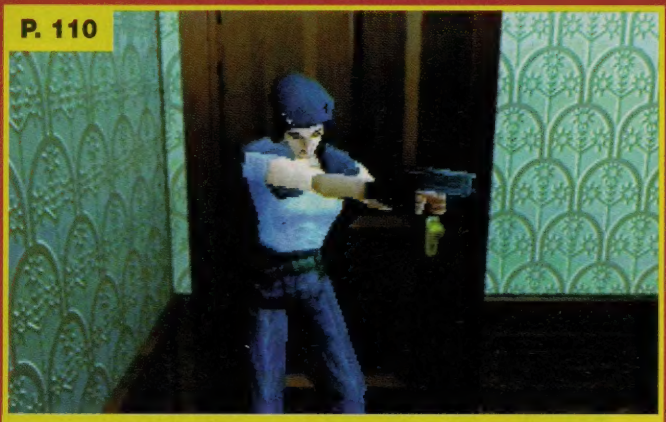
PlayStation

QUOI DE NEUF CE MOIS-CI?

LES NOUVEAUTÉS DU MOIS

Le mois de septembre est toujours riche en jeux... Capcom nous offre le superbe Street Fighter EX Plus Alpha (on reprend son souffle), et Nintendo lance enfin sa 64 bits et toute une flopée de jeux qui vont avec, dont le génial Super Mario 64 et le délirant Mario Kart 64. Psygnosis démarre la rentrée sur les chapeaux de roues avec Formula One 97 (Playstation), alors que Sony nous fait danser sur des rythmes endiablés avec Parappa the Rapper (Playstation). La Saturn, quant à elle, accueille enfin Resident Evil, toujours aussi sanglant, et WipEout 2097, tout en puissance.

P. 110



Resident Evil (Saturn).

P. 114

Street Fighter EX Plus Alpha (PS).

P 120

Goemon 64 (Nintendo 64).

TESTS, MODE D'EMPLOI

Vous le remarquerez en lisant ce Consoles+, nous avons remplacé l'écran-titre des jeux testés par un drapeau. Ce dernier vous signale l'origine du jeu: français, japonais ou américain (sortie officielle ou en import, donc). Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix, car cela peut avoir son importance. Un jeu japonais peu très bien offrir des textes en anglais.

- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

MEGA HIT

Ce logo signifie que Consoles+ a classé parmi les meilleurs le jeu qui en bénéficie. Si le genre vous plaît, ruez-vous dessus.

CONSOLES+ D'OR

Le logo Consoles+ d'or est la plus importante récompense qu'un jeu puisse obtenir.
Ces jeux sont rares car exceptionnels, on en dénombre seulement quelques unités chaque année.
A posséder impérativement!

CODE DES PRIX

A: jusqu'à 99 francs (on arrête de fumer les rideaux de la douche!)
B: de 100 à 199 francs
C: de 200 à 299 francs
D: de 300 à 399 francs
E: de 400 à 499 francs
F: de 500 à 999 francs
G: de 1 000 à 1 499 francs
H: de 1 500 à 2 000 francs
I: la bourse ou la vie
K: Raté, kid.
X: pour papa et maman.
Z: comme Ze.

MESSAGES PERSONNELS

Pour connaître la réponse à la blague cochonne, du numéro 67, de notre (tant aimée) maquettiste Odile, ruez-vous sur le Trombinoscope en page 8. Vous n'allez pas le regretter! Si vous avez des histoires cochonnes, envoyez-les à:
Les blagues cochonnes/Odile
Consoles+,
150 rue Galliéni. 92100 Boulogne Billancourt.
Merci pour elle.

SOMMAIRE

8 TROMBINO
Un nouveau quotidien a vu le jour sur Paris: "Le Krotidien de Paris". Un journal apprécié de tous et particulièrement de Spy.

12 JAPON
Les révélations sur Elteil, qui pourrait bien faire de l'ombre à Zelda 64! Et aussi toutes les nouveautés du Soleil-Levant.

50 ANIMÉ+
Les sorties de la rentrée.

58 NEWS
Spy à l'ouïe fine et vous colporte toutes les news du milieu.

72 DOSSIER TAMAGOTCHI
Les derniers conseils de Jeanne Calment pour faire durer votre Tamagotchi (existe aussi en vidéo, 149 F).

74 WORK IN PROGRESS
Des tonnes de reportages chez Psygnosis, GT Interactive, et un entretien exclusif avec Lara Croft.

82 PREVIEW
La fin d'année fait chaud au cœur! Extreme G (N64), Rapid Racer (PS) Duke Nukem (Saturn & N64)... Chaud, chaud!

92 DOSSIER NINTENDO 64
Avec la sortie officielle de la N64 en septembre, Consoles+ vous dit tout ce qu'il faut savoir sur la bombe de Nintendo.

94 TESTS
Super Mario 64 (N64), Mario Kart 64 (N64), Formula One 97 (PS), Resident Evil (Saturn), Street Fighter EX Plus Alpha (PS)...

148 TIPS
Entre deux pailles gaulées chez Mac Do pour taxer un Twix, Switch livre ses meilleurs tips.

152 KILLER
Ze est de retour et défonce les daubes de la rentrée.

154 COURRIER
Bomboy lit dans sa boule de cristal. Inutile de lui écrire!

LES TESTS LES PLUS SEXY

AGENT ARMSTRONG (Playstation)	132
ALBERT ODYSSEY (Saturn)	135
ARMORED CORPS (Playstation)	125
BALL BLAZER (Playstation)	144
BUST A MOVE 3 (Saturn)	109
DISCWORLD II (Saturn)	124
FANTASTIC FOUR (Playstation)	130
FATAL FURY REAL BOUT (Playstation)	128
FORMULA ONE 97 (Playstation)	106
FRANKENSTEIN (Saturn)	140
GHOST IN THE SHELL (Playstation)	142
GOEMON 64 (Nintendo 64)	120
LANGRISSER IV (Saturn)	131
LAST BRONX (Saturn)	118
MARIO KART 64 (Nintendo 64)	98
MARVEL SUPER HEROES (Saturn)	126
PARAPPA THE RAPPER (Playstation)	112
PILOTWINGS 64 (Nintendo 64)	101
RAY TRACER (Playstation)	134
RAYSTORM (Playstation)	116
RESIDENT EVIL (Saturn)	110
SAGA FRONTIER (Playstation)	138
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA (Playstation)	114
SUPER MARIO 64 (Nintendo 64)	94
THUNDERFORCE V (Saturn)	136
WAVE RACE 64 (Nintendo 64)	97
WIPEOUT 2097 (Saturn)	133

REMERCIEMENTS
ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY. Et aussi à Metatools pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Bryce 2 et KPT 3, ainsi qu'aux éditeurs Fractal Design et Macromedia. Sympa, les gars, vraiment sympa!

COUVERTURE : © CORE DESIGN LIMITED/EIDOS INTERACTIVE 1996

P.126

La nouvelle bombe de Capcom sur Saturn: Marvel Super Heroes.

P.14

Elteil sur Nintendo 64 est un jeu d'aventure tout en 3D à la Zelda 64. Premières images, premiers frissons.

P.114

La série des Street Fighter s'étoffe d'un nouvel épisode tout en 3D.

Ce numéro de Consoles+ comporte un supplément de tips de 100 pages sous blister. Ce supplément gratuit à Consoles+ n°68 ne peut être vendu séparément.

P.94

Super Mario 64 arrive en version officielle. Yahouuuuu!

P.34

Panzer Dragon RPG sur Saturn. Les photos que vous ne trouverez nulle part ailleurs.

P.123

Lara Croft comme vous ne l'avez encore jamais vue!

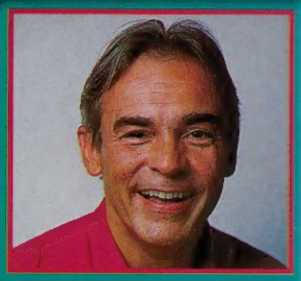
DEUX POUR LE PRIX D'UNE!

• Vous voulez des TIPS? No problemo, téléphonez-nous LE MERCREDI APRÈS-MIDI (pigé?) de 14 heures à 18 heures au 01-41-86-16-72.

• Vous êtes bloqué depuis des lustres dans un RPG en japonais, ou même en anglais... Panda se chargera de vous répondre le VENDREDI APRÈS-MIDI ET SEULEMENT CE JOUR-LÀ (pas le jeudi, OK?) de 14 heures à 18 heures au 01-41-86-16-46.

Soyez sympa, ne téléphonez pas en dehors des horaires indiqués. On dirait pas comme ça – c'est vrai, quand on voit la tête de Spy, on peut se poser la question! –, mais on bosse! Merci d'avance de votre compréhension...

EDITO



En couverture de ce numéro de rentrée, nous vous offrons la belle Lara Croft. Que de chemin parcouru depuis l'année dernière! Lara a été sacrée première star virtuelle par "Libé" qui lui a consacré sa "une", un honneur que n'ont jamais pu obtenir ni Mario ni Sonic. Nous devrions voir Lara partout l'année prochaine: en BD, à la télé, au ciné et même sur scène lors de la tournée de U2.
Il est clair que Tomb Raider 2 fera un malheur en fin d'année. Par ailleurs, si quelques hits évidents comme Final Fantasy VII ou Mario 64 devraient aussi faire de beaux scores, ce ne sera sans doute pas le cas pour bien d'autres jeux, même très bons. La concurrence sera rude sur Playstation en fin d'année, car la plupart des éditeurs commercialiseront l'essentiel de leur production durant cette période. On peut s'interroger sur l'efficacité de cette stratégie et il ne serait pas surprenant qu'elle se révèle décevante pour beaucoup. Mais parions que le scénario sera identique l'an prochain.

Alain Huyghues-Lacour

GT passe à l'actio

DOOM 64

Le jeu de la décennie dans une version inédite

- Nouvelles armes, nouveaux monstres
- Décors et niveaux inédits

Septembre 97

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Un fabuleux concentré de la saga

- 32 personnages de la saga mythique
- Tous les boss, coups secrets et mouvements spéciaux

Déjà disponible

HEXEN 64

Angoisse, violence et magie en 3D

- Un univers médiéval fantastique angoissant
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

Septembre 97

Septembre 97

NBA HANGTIME

Le 1er jeu de basket sur la N64

- Les plus grandes stars de la NBA font leur show
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

NINTENDO 64

GT Interactive Software et Nintendo 64 sont des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.

sur NINTENDO 64 !

DUKE NUKEM 64

Il est de retour et ça va faire mal !

- Nouveaux Boss, nouvelles armes
- Niveaux inédits
- Option 4 joueurs détonnante

Décembre 97

SAN FRANCISCO RUSH

La meilleure des courses d'arcade sur N64

- Une multitude de voitures
- Des circuits ultra-réalistes

Décembre 97

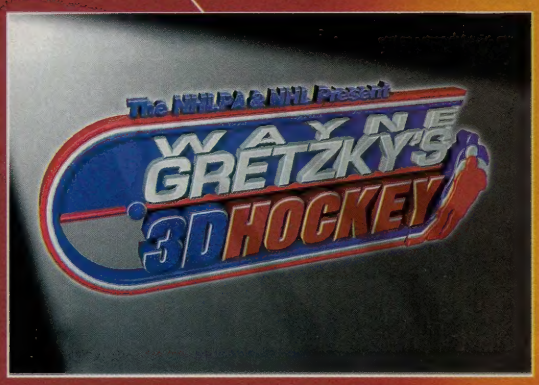
WARGODS

Le 1er jeu de combat 3D sur N64

- Une multitude de coups sanglants
- Maîtrisez les pouvoirs des dieux

Novembre 97

Septembre 97



WAYNE GRETZKY HOCKEY

Le 1er jeu de hockey sur N64

- Toutes les stars du hockey
- Mode arcade ou simulation
- Jusqu'à 4 joueurs en simultané

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

http://www.gtinteractive.com

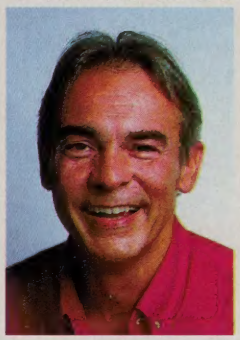
GT INTERACTIVE SOFTWA
FRAN

MERCREDI 17 SEPTEMBRE 1997

Le Krotidien de Paris

C'est la rentrée, le moment idéal pour Consoles+ de vous présenter les deux pages d'un nouveau quotidien. Ce journal, distribué uniquement sur Paris, rencontre un succès phénoménal auprès des turfistes et des buralistes. Alors, pour vous lecteurs de toute la France et du monde entier, voici ce à quoi vous avez la chance d'échapper. God bless you (ce n'est pas sale).

Tiens bon!



Un nouveau record pour AHL. Notre sympathique confrère vient de terminer pour la 135e fois Cruisader No Remorse. On a pourtant fait notre possible pour le déloger de devant les écrans de la salle des zordis entre midi et deux, mais nous n'y sommes pas parvenus.
Tu le crois, ça? (© AHL 1928).

Pas d'accroc avec Spy

Le travail de l'artiste passe d'abord par une conception plus manuelle qu'intellectuelle.

Spy serait en train de préparer une nouvelle boisson à base de houblon et de levure. Ce breuvage, qui sera gazeux et aura une couleur proche de celle du cidre, fera aussi de la mousse quand on secouera la canette (quel farceur, ce Spy!). Il ne sait pas encore comment nommer son invention, mais il est déjà certain de son succès. En ce qui concerne l'emballage, Spy a choisi un damier rouge et blanc qui devrait faire sensation. Il travaille ardemment sur de puissants logiciels de 3D pour mettre au point le logo. Si vous avez des idées de nom pour sa boisson, vous savez où écrire. Spy tient d'ailleurs à remercier Lionel Ippolito à ce sujet.

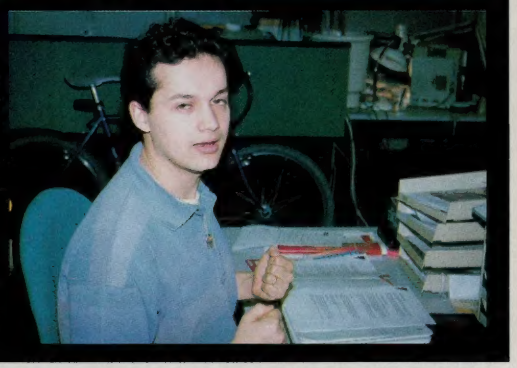
Spy retranscrit ensuite ses idées sur un gros ordinateur très puissant. Quel artiste.

T 6745 - 66 - 33,00 F

Marc à ses débuts à Consoles+. Truffe fraîche, pull Adidas, calculette Casio 4 Ko de mémoire vive. Souriant et disponible. En bas Marc, trois ans après, la veille de son départ. Pull rayé délavé, œil glauque, vélo Décathlon 1 199 francs (en promo) et un PC 486 DX2/66 (alors là, on se marre).

Ce n'est qu'un au revoir...

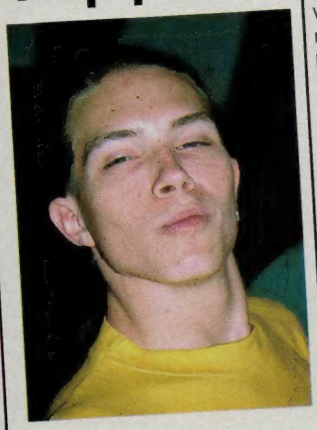
Marc, dont tout le monde s'accordait à dire (devant lui) qu'il était gentil, aimable, très beau dans ses saillants survêtements Adidas et ses chaussures Nike, qu'il avait un coup de pédale à faire rougir de jalousie le plus Raymond des Poulidor, vient de quitter Consoles+ pour rejoindre la bonne ville de Bordeaux. Non par amour du vin, il ne boit que de l'eau et du jus de mangue, ni par amour pour M. Juppé (il n'aime que les hommes chevelus), mais pour rejoindre l'équipe de Kalisto. Ils sont fous, ces mecs, ou quoi? J'vais leur dire, moi, que ce type n'arrive jamais avant midi et qu'en plus, il lui faut de grandes toilettes pour changer de fringues et ranger son vélo. Ça va pas traîner, j'vous l'dis, moi! Non, c'est vrai quoi, c'est toujours la même chose. Gardez-le, on n'en veut plus de Marc, bon débarras! Vous pouvez cogner dessus, n'hésitez pas, il est garanti à vie.



PREMIERE EDITION NUMERO 1

EN BREF

Trop pur!



La pensée du mois revient à Switch (comme toujours). Il faut l'entendre pour le croire: "Heureusement que la pluie, elle tombe pas d'un seul coup! T'imagine un peu, 600 000 tonnes de flotte d'un seul coup sur la tronche?". Heu... sur ce coup-là, il a pas vraiment tort, l'animal.

Chanmaille

Switch, dont on ne sait plus quoi faire de ses inventions, vient de mettre au point un appareil destiné à piquer le sac des petites vieilles afin de leur taxer 10 balles. Ce qui lui évite d'emprunter de l'argent à ses copains quand il n' a pas de paille Mac Donald's à introduire dans le monnayeur du distrib' de Twix.
Le problème, c'est que pour l'instant, Switch est au commissariat du 15e et qu'il ne peut pas nous expliquer le fonctionnement de son système. Des détails dans six mois si tout va bien...

Inkorrigible

Spy est incorrigible. Je voulais lui parler, mais il est encore en bas en train de se descendre un demi. Au fait, c'est pas logique, un demi, c'est que 25 cl. Donc à peine un quart de litre, je m'abuse? Faudra que je lui dise, à Spy, y va pas être content.
24 ans qu'il se fait avoir!

Réponse

Vous avez été des milliards à nous écrire pour nous demander la réponse à la sale blague de notre maquettiste Odile parue dans le Consoles+ 67.
La voici:
"L'éclouche, pour faire pacher les péniches".
Comprenne qui peut.

Message perso

Niiico recherche des vieux albums de "Strange" **(entre le n° 1 et le n° 30)** pour compléter sa collection. Si vous voulez vous en débarrasser, appelez-le.

Message perso 2

Switch (décidément) recherche une jeune femme **(entre 1 et 30 ans)** pour compléter sa collection. Si vous voulez vous en débarrasser, appelez-le.

Message perso 3

Gia recherche un modulateur de type B45 modèle 3 à basse fréquence **(entre 1 et 30 hertz)** pour compléter sa collection. Si vous voulez vous en débarrasser, appelez-la.

Message perso 4

Panda recherche des tests de jeux vidéo à écrire **(entre 1 et 30 mots)** pour compléter sa collection. Si vous voulez vous en débarrasser, appelez-le.

Message perso 5

AHL recherche Cruisader No Remorse **(acheté entre le 1er et le 30 mai 1996)** pour compléter sa collection. Si vous voulez vous en débarrasser, appelez-le.

Message perso 6

Marc recherche un bas de survêtement Adidas **(entre taille 1 et taille 30)** pour compléter sa collection. Si vous voulez vous en débarrasser, écrivez-lui:
Marc chez Kalisto,
Bordeaux, France.

Le code vénal

Le scoop du mois: Panda s'apprête à publier un livre sur la manière de se faire facilement un max de thunes tout en écrivant le minimum de lignes.

Alors, ce qui est extraordinaire dans cette... œuvre (!), c'est que, dès le départ, on connaît l'assassin. Normal, le texte est ultra-condensé et ne comporte que trois lignes, dont voici un extrait: "Musiques terribles, mais animation pas géniale. Rosé plante cheville dans le cou de Maria. Inspecteur en colère. Heureusement pas fini, car le commencement est proche." Terrifiant, non? Pour la première fois dans le monde de l'édition, le livre commence par la fin. Donc, si vous voulez, dès le départ, on sait que c'est Rosé qui a planté la cheville de 15 mm dans le cou de Maria. En fait, tout l'intérêt de ce roman consistera à savoir comment finira le livre. Donc, en fai,t comment il commence puisque, je l'ai dit tout à l'heure, il commence par la fin (et inversement). Encore plus fort, le livre peut se lire aussi bien à l'endroit qu'à l'envers puisqu'une page sur deux est imprimée dans l'autre sens (et inversement). Génial!

Panda s'est inspiré des plus grands pour écrire son livre: J.-P. Sartre, B. Tapie, F. Lalanne et l'ineffable Robert Platon.

Top chanmaille!

Switch, vous le savez maintenant, est un type grave chanmaille.

Après le succès de sa tournée des plages de Bretagne '97, Switch se prépare à reprendre du service avec la tournée des distributeurs de barres Twix des lycées de Montreuil '97. Au programme: exposé sur le fonctionnement du monnayeur d'un distributeur de Twix; comment récupérer gratos 3 Twix grâce à une paille Mac Donald's insérée dans le monnayeur; comment taxer 10 balles à ses potes pour se payer un Twix quand on n'a pas de paille Mac Donald's à glisser dans le monnayeur; comment piquer le sac d'une vieille pour lui gauler 10 balles pour se payer un Twix quand on peut pas taxer de l'argent à ses potes et qu'on n'a pas de paille Mac Donald's à foutre dans le monnayeur. Clou de la tournée: comment décapsuler avec les dents, mais sans les mains, une canette de Coca piquée au Panda. Un exercice périlleux qui mérite à lui seul le déplacement.

Switch en train de glisser délicatement une paille Mac Donald's dans le monnayeur d'un distributeur de Twix dans un lycée de la région parisienne.

MISERIEZ-VOUS SUR LUI
POUR SAUVER UN PEUPLE?

ET POURTANT,
IL EST LEUR SEUL ESPOIR

ODDWORLD
L'ODYSSÉE D'ABE

CROIS EN MOI

GT INTERACTIVE

PlayStation

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

ODDWORLD INHABITANTS

*2,23 F/mn

JAPON

Jafcon VI : Evan

La Jafcon (Japanese Fantastic Convention), grand-messe annuelle des passionnés d'animation et de goodies, s'est tenue cette année dans le centre d'exposition du Tokyo Big Site. Quoi de neuf, docteur? Un engouement spectaculaire (trente mille visiteurs en une journée...), et un marché en pleine mutation.

Le salon de la Jafcon réunit des exposants très différents. Les professionnels du jouet et de l'animation y côtoient les maquettistes amateurs, venus exposer leurs œuvres (ces pièces uniques et artisanales se monnaient très cher), les fabricants de déguisements et les mangas érotiques... Seul point commun: tout ce petit monde est animé par la passion des grandes séries d'animés nippons.

Bandai s'essouffle, Sega s'incruste...

Première surprise: la discrétion des grands du jouet. Bandai, le roi incontesté des licences en tout genre, ne s'était réservé qu'un espace ridicule. Signe des temps, le Tamagotchi ne se vend déjà plus très bien et Bandai était venu avec sa Pippin sous le bras...

A l'opposé du salon, on trouvait un petit stand Sega (présent pour la première fois). Le leader incontesté de l'arcade y faisait la promotion des films de son studio d'animation. Au programme: "Sakura Taisen", "Fighting Vipers", "Panzer Dragoon", et surtout... "Evangelion", la grande vedette de cette édition 97. Exit donc "Dragonball" et "Sailor Moon". Nintendo, qui s'aventure sur le marché du jouet, avait aussi son stand. A l'heure actuelle, son Pocket Monster règne sur les cours de récré.

Une chose est sûre, les vieux animés ont de plus en plus la cote! On le remarque dans le monde du jeu vidéo, comme le prouve le succès du jeu Robot Taisen, de Banpresto.

A la télé, "Cuty Honey", la série qui passe juste avant "Sailor Moon", fait un tabac après une cure de jouvence salutaire.

Au niveau musical, deux groupes de hard rock japonais (l'un avec un chanteur, l'autre avec une chanteuse) se sont spécialisés dans les reprises des génériques de séries télé à la sauce heavy metal. Au niveau commercial, c'est une réussite avec des ventes records qui rentrent régulièrement dans le Top Ten!

Tenue exigée!

Un autre public de cette manifestation, les férus de déguisements, ont cette année encore assuré l'animation.

La nouvelle tendance des Cosplayers est de s'organiser en groupes. Ils ont désormais leurs lieux de réunion habituels. Ainsi, certaines boîtes de nuit n'acceptent que des clients déguisés et organisent chaque semaine des soirées à thème. Ce phénomène de société touche désormais aussi bien les jeunes que de nombreux "salary-men" qui aiment à revêtir le soir venu les tenues de Sailor Moon! Des magazines consacrés à cette passion commencent à fleurir, et les prix de vente de ces costumes peuvent atteindre des sommes affolantes.

Pour se convaincre de l'importance du phénomène Cosplay au Japon, il suffit de voir l'armada de quidams, souvent équipés de matériels professionnels, mitrailler les

"Sailor Moon" et "Dragonball" rencontrent un certain désintérêt. Ils n'occupaient plus qu'une part congrue du salon... Une page est tournée.

Fighting Vipers fait un malheur auprès des Cosplayers! A droite, Mimay!

Le culte de "Star Wars" n'en finit pas de durer...

gelion, sinon rien!

Sakura Taisen est actuellement le seul jeu à connaître un succès comparable à celui de Final Fantasy VII!

Cat the Riper est le tout nouveau jeu en vogue sur console et PC-98. Il arrive à son tour dans le temple des otakus.

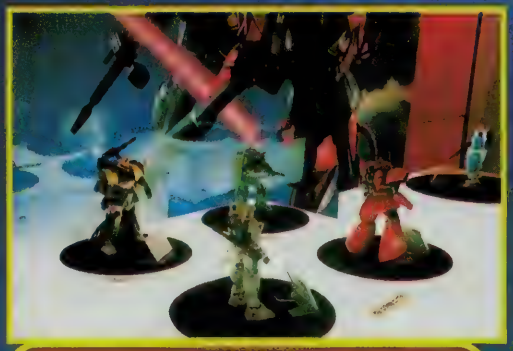
Cette charmante hôtesse n'a pas hésité à se déguiser pour présenter son produit. Qui le lui reprochera?

mettant en scènes des hommes entre eux... Et le public de telles œuvres est essentiellement féminin (85 à 90% de filles). Certains de ces mangas s'inspirent des plus grands jeux ou animés, mais toujours dans un registre très hard. Ce marché atypique et lucratif est important à l'échelle du Japon.
La Jafcon dure seulement un jour mais son intensité est égale à la densité de personnes au mètre carré. Rendez-vous est pris pour l'édition 98.

jeunes Cosplayers du salon avec un sourire béat, révélateur.

Des mangas très spéciaux...

En même temps que la Jafcon, se tient habituellement le Comic Market. Cette manifestation pour amateurs de mangas revêt tout de même un caractère spécial. En effet, on n'y trouve quasiment que des mangas érotiques



Le stand de Bandai était minuscule...

Le coin Cosplay rencontre un grand succès auprès des photographes...

GÉNÉRATION EVANGELION

"Evangelion", une série culte au Japon.

Le marché de l'animation nippon est particulièrement dynamique et lucratif. Le succès de la Jafcon en témoigne. Voici les ventes officielles de cassettes vidéo, mangas et autres produits dérivés de la série "Evangelion" du studio Gainax. Ces chiffres officiels ne tiennent pas compte des ventes de disques DVD.

- 2 560 000 cassettes VHS et Laser Discs (20 épisodes sur les 26).
- 5 000 000 mangas (3 volumes seulement).
- 3 000 000 livres (tirés des 2 premiers films).
- 1 000 000 jeux (2 jeux sur Saturn).
- 90 000 000 cartes (2 séries).
- 3 360 000 CD (4 bandes originales).
- Ont également été commercialisés 152 sets de maquettes officiels différents.
- Profit global provisoire: 300 milliards de yens (soit environ 1,5 milliards de francs!)

Elteil

Après Goemon 64 et bientôt Zelda 64, les RPG vont commencer à affluer sur N64, d'autant qu'Imagineer entre à son tour dans la danse, en annonçant Elteil pour cet été.

Comme dans Super Mario 64, vous pourrez vous déplacer où bon vous semble.

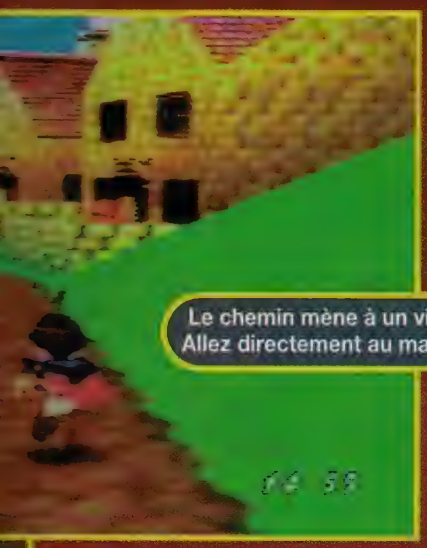
Tandis que Square et Enix se partagent le marché du RPG sur Playstation, les jeux ne sont pas encore faits sur Nintendo 64. Et compte tenu de la progression des ventes de la console, les éditeurs sont de plus en plus nombreux à vouloir tenter leur chance. La partie risque d'être serrée.
Après son escapade sur Playstation, Square semble décidé à revenir dans les rangs et aurait l'intention de développer Mario RPG 2 sur N64. Quant à Enix, son Dragon Quest VII est annoncé pour l'an 2000... A moins que Nintendo ne soit en mesure de garantir à l'éditeur un certain volume de ventes (3 millions de cartouches).
Dans cette course, Imagineer fait office d'outsider: il s'attaque pour la première fois au genre du RPG en 3D temps réel. Or, dans ce créneau, Zelda promet de faire un carton, et les deux jeux semblent très proches: même gestion de la lumière et du temps. Magie, scénario à rebondissements, décors détaillés, monstres et pièges à gogo...
Le principe d'Elteil repose sur un système d'éléments (feu, eau, vent, terre), qui, selon les combinaisons, donnent accès à des pouvoirs différents. Le jeu est vaste et Imagineer annonce une durée de vie conséquente. Les angles de caméra sont modulables pour conserver une bonne vue de l'action. On pourra faire des emplettes dans les nombreux magasins de chaque ville et village. Il faudra aussi discuter pour glaner des indices sur sa quête principale, mais aussi mener à bien des missions secondaires.
En développement depuis près de deux ans, Elteil est un titre qui promet. Imagineer ne veut pas démériter face au maître Miyamoto. La fin d'année semble bien partie pour la N64 dans le domaine des RPG.
On n'oubliera pas que Quest, l'éditeur qui fait trembler Square et Enix, a prévu la suite de son Tactics Ogre pour 1998! On va encore passer de longues nuits devant nos écrans!

NINTENDO 64

● **Imagineer/Été 97**

L'intérieur de la cathédrale est de toute beauté, avec le jeu de lumière à travers les vitraux.

Ces hyènes vont vous donner du fil à retordre. L'utilisation de la magie s'impose.


Le chemin mène à un village. Allez directement au magasin!

Spell 3
La maîtrise de chaque élément, vous donnera accès à différents sorts.

Les cathédrales seront-elles encore le lieu pour sauvegarder sa partie?
Spell 3

Dans le village, n'oubliez de parler avec tout le monde.

Spell 3
En manque de points de vie? Un p'tit coup de magie et ça repart!

Roads

Alors que Samurai Spirits 64 va se frotter à Virtual Fighter 3, Roads Edge doit, pour sa part, entailler le leadership du hérisson bleu dans le genre de la course automobile

Le lissage des textures est d'une excellente qualité, on dirait des images tout droit sorties d'un film...

Comment concurrencer les AM de Sega dans le domaine de la course automobile 3D? A coup sûr, l'originalité est le meilleur moyen de se lancer dans la bataille. SNK a donc choisi un créneau encore inexploité, celui des RV ("4x4 " en France). Le jeu vous place au volant de véhicules tout-terrain, comme le Pajero de Mitsubishi, sur les routes du monde entier. Dans certains circuits, il y aura même de la circulation. En effet, sur les tracés routiers, des véhicules en tout genre arriveront dans le sens inverse. Les routes sont souvent défoncées, et le "feed-back" (réactions mécaniques) dans le volant de la borne traduit la difficulté à conduire un 4x4. Le son transmis par des haut-parleurs de grosse puissance produira, outre l'ambiance sonore, des vibrations correspondant aux secousses de la voiture. Le jeu propose deux vues classiques et la possibilité de jouer à 4 en Link. Moins avancé que Samurai Spirits 64, il devrait cependant être prêt très peu de temps après lui. Au niveau de la vitesse, la réalité ne sera pas trop respectée, afin d'offrir le maximum de sensations, et il faudra toujours rallier les check-points afin de récupérer de précieuses secondes.
Alors, mission réussie? Disons-le tout de suite, les jeux

Le Replay est de la partie, comme dans toute simulation digne de ce nom.

Edge

ARCADE

SNK/1997

3D SNK sont largement en dessous de ceux qui tournent sur Model 3. Techniquement, la Neo-Geo 64 n'arrive pas à rivaliser avec le monstre de Sega. Cependant, Namco semble dépassé, même avec sa carte System 12. Au niveau du jeu lui-même, le choix des RV est original, mais si Sega ne s'y était pas intéressé, c'est qu'il y avait une raison: les voitures sont trop lentes. SNK semble d'ailleurs rencontrer de gros problèmes avec le game-play.
Pour l'instant, SNK fait l'apprentissage de la 3D, et l'éditeur ne devrait pas se hisser au niveau des plus grands avant un petit moment.

En vue interne, vous n'aurez pas la chance d'admirer le cockpit de votre engin.

De nombreuses voitures arrivent en sens inverse. A vous de jouer du volant pour les éviter.

Passage dans l'eau à la manière d'un Choro Q. Normal, vous pilotez des 4x4.

Une fois dans l'eau, votre vitesse se trouvera considérablement ralentie.

Silhouette Mirage

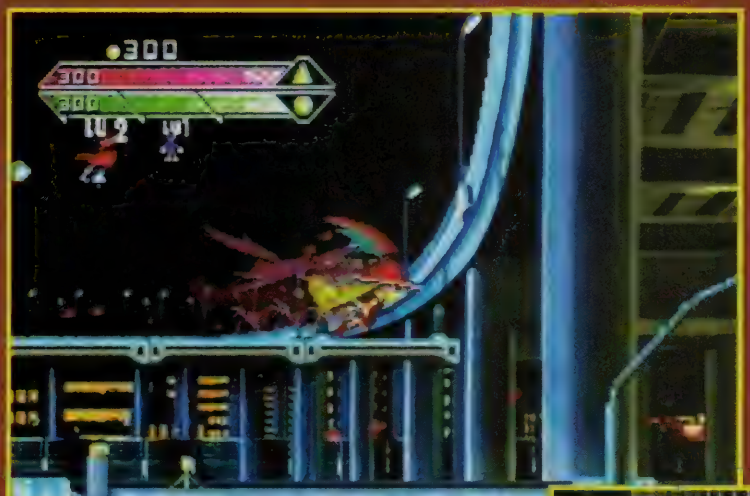
Treasure est un grand spécialiste des beat them all. Tous les ans, l'éditeur parvient à produire un titre original et innovant. Ce coup-ci: Silhouette Mirage.

Silhouette Mirage, le dernier beat them all de Treasure, repose sur un concept totalement nouveau. Chaque personnage est divisé en deux couleurs (d'où le titre): rouge lorsqu'il se dirige vers la droite et bleu pour le côté gauche.

SATURN

● Treasure/NC

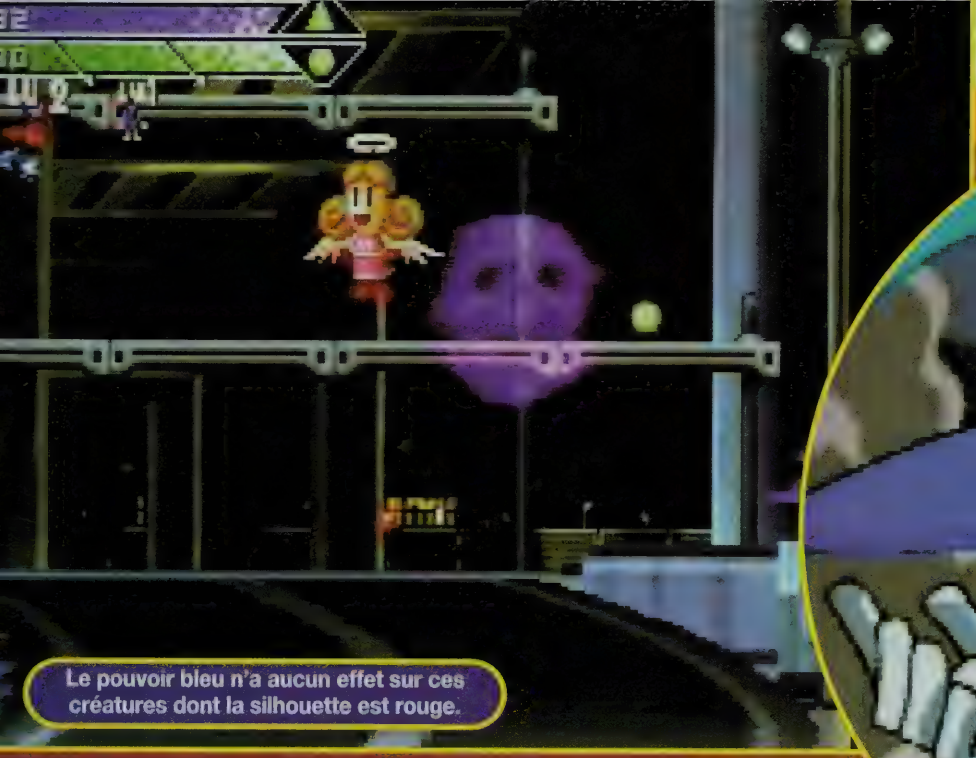
Les attaques diffèrent suivant la silhouette exposée. Selon le profil que vous leur montrez et leur propre couleur, les ennemis seront plus ou moins vulnérables. Prenons un exemple: vous progressez vers la gauche, vous exposez alors votre silhouette bleue (le personnage est en bleu) mais vous n'arrivez pas à vous débarrasser des ennemis, qui eux sont rouges. Maintenant, si vous vous retournez, vous devenez rouge et vos attaques pulvérisent les hordes de monstres. Vous pouvez voler pour vous déplacer dans le bon sens. Mais, parfois, vous devrez saisir l'adversaire et le balancer de l'autre côté pour l'achever. En détruisant les ennemis, vous ramasserez de l'argent que vous pourrez dépenser dans les échoppes ambulantes tenues par des lapins, afin d'acheter des armes. Le jeu est bourré d'humour et d'effets très sympathiques. Certes, les graphismes n'ont rien à voir avec Final Fantasy VII, mais le game-play et les effets spéciaux sont là, et gare à la montée d'adrénaline!
En début de jeu, vous avez accès à un mode Entraînement pour parfaire le maniement de votre perso.



Votre personnage peut voler, marcher, courir, grimper aux réverbères.

Le boss enchaîne les combo à un rythme affolant. Il faut absolument reprendre la situation en main.

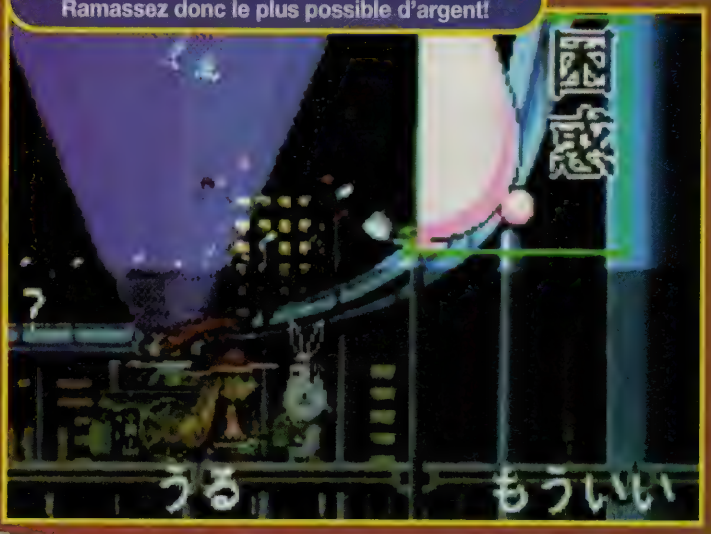
Il est possible de bloquer les attaques à tout moment.



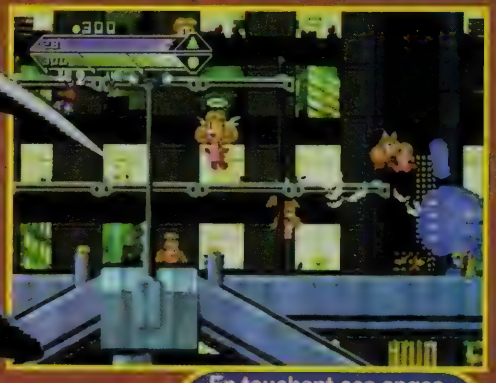
Le pouvoir bleu n'a aucun effet sur ces créatures dont la silhouette est rouge.

Si vous faites trop de bruit, les riverains vous balancent des meubles, des frigos...

Ce lapin vous fera faire de bonnes affaires. Ramassez donc le plus possible d'argent!



Le mode Entraînement est bien fait et fort utile pour la suite!



En touchant ces anges, vous les obligerez à redescendre sur terre! Admirez les plumes!

Bloody Roar

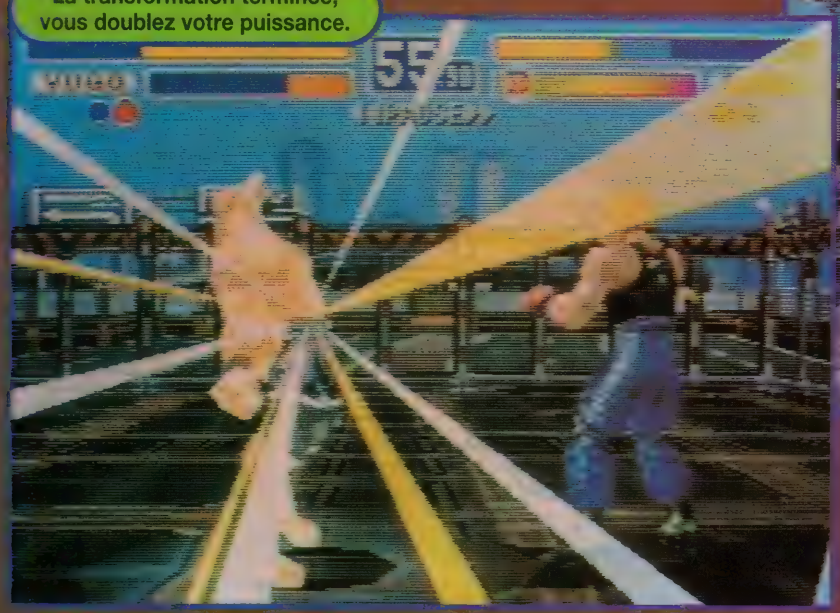
Developpé en arcade par Eighting/Raizing (des habitués de la carte ST-V de Sega), Bloody Roar est en phase de conversion sur Playstation. Et c'est Hudson qui s'en charge.

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

PLAYSTATION

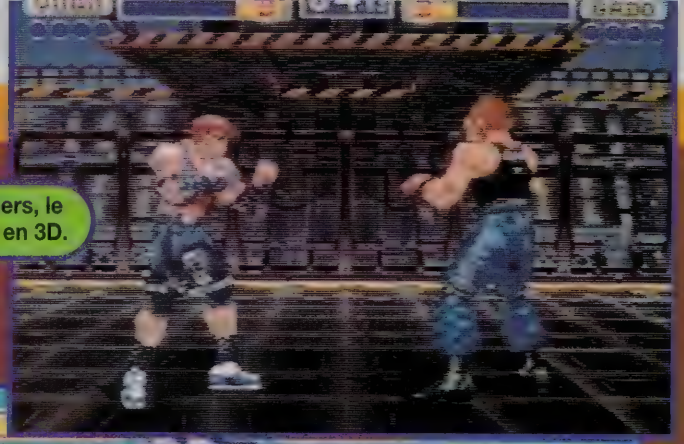
● Hudson/Automne 97

Bloody Roar est le tout premier jeu de Hudson sur Playstation. Entièrement en 3D mappée (une première pour l'éditeur), ce nouveau jeu de combat se doit d'innover pour faire face à la concurrence. On trouve huit combattants de base et une surprise de taille: le jeu n'utilise que deux boutons d'action (voilà qui surprend quand on sait que Sega et compagnie optent pour un minimum de quatre)! L'un sert pour les poings et le second pour les jambes. Un troisième bouton est aussi là pour permettre au perso de se transformer pendant le combat, sa puissance étant alors doublée! Tout comme Fighting Vipers (Sega), le jeu semble posséder une sorte de cage en 3D. Par rapport à l'arcade, la version Playstation compte des modes supplémentaires: le Survival Mode et le mystérieux Beast Rave Mode. Le pad de la Playstation n'étant pas vraiment au top en matière de jeu de combat, Hudson est contraint de bien étudier le problème afin d'optimiser les commandes. Eighting/Raizing développe, quant à lui, la version arcade destinée à tourner sur une carte ST-V. C'est le premier jeu de combat 3D de l'éditeur, plus habitué aux shoot 2D. Pour une fois, une chose est sûre: ce sera la première conversion d'un jeu ST-V sur Playstation! On peut toutefois s'attendre à une version Saturn peu de temps après.



La transformation terminée, vous doublez votre puissance.

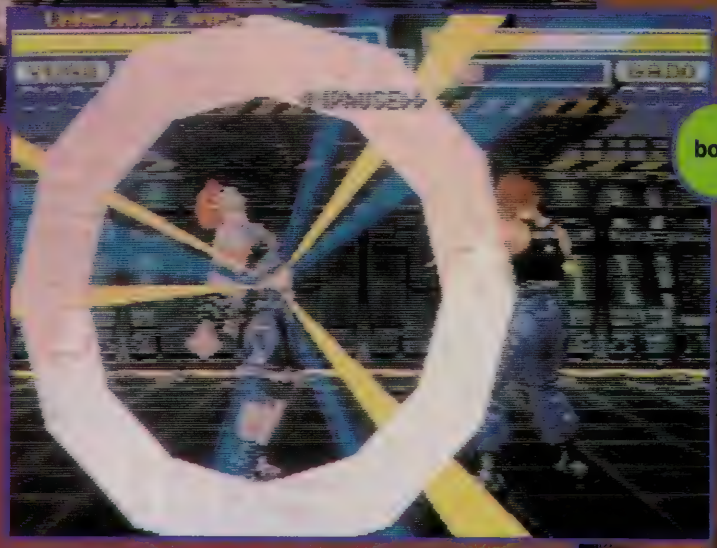
Tout comme dans Tekken 2, les prises au sol sont l'occasion d'enchaînements redoutables!



Tout comme Fighting Vipers, le jeu posséderait une cage en 3D.

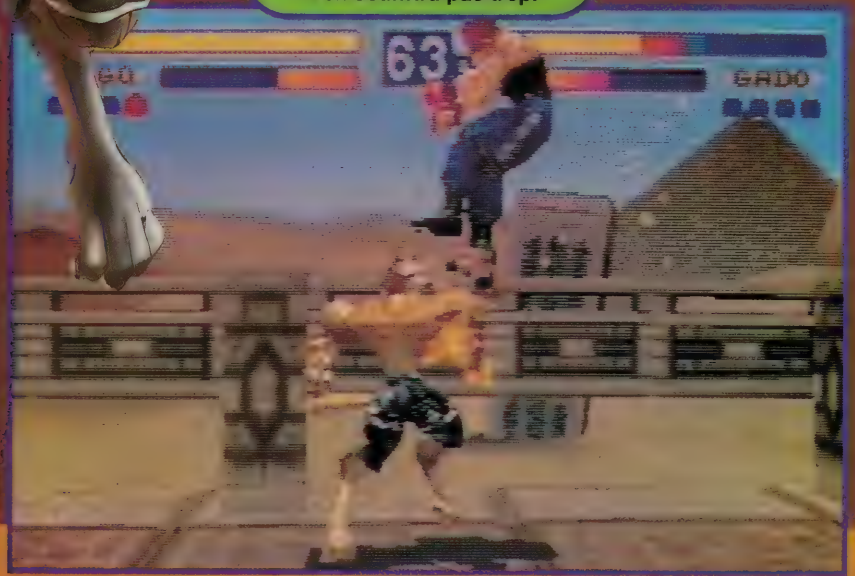
Un jeu ST-V sur Playstation? Ce serait une première!

Ne vous fiez pas aux apparences: cette charmante donzelle est redoutable!



En appuyant sur le troisième bouton, vous vous transformerez en une véritable bête de combat.

Seulement deux boutons! On espère que le game-play n'en souffrira pas trop.



Vampire Savior

A peine Vampire Savior sorti en arcade, Capcom vient d'annoncer la prochaine conversion du titre sur Saturn.

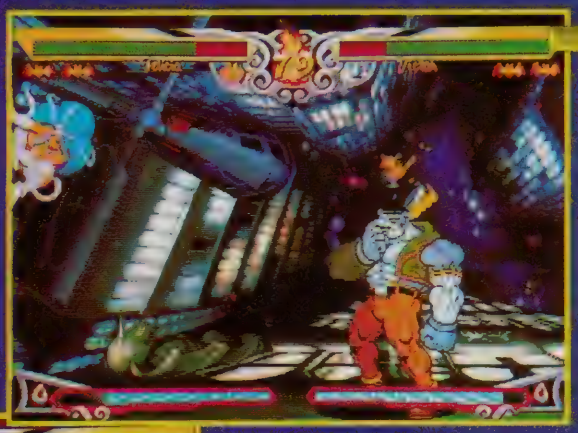
Des monstres sont de retour sur Saturn. Exploitant une toute nouvelle cartouche RAM de 4 Mb (2 Mo), le jeu sera, aux dires de Capcom, totalement fidèle à la version arcade. Il est vrai que les graphismes sont très proches et l'animation identique. Cette cartouche pousse la mémoire RAM totale de la Saturn à 8 Mb (4 Mo)! Autant que "feue" la M2! Un record! Du coup, la conversion est incroyable. Cette cartouche devrait, comme celle de SNK, être standardisée dans le monde de la Saturn. Le progrès des jeux 2D – toujours plus beaux, toujours mieux animés – est tel que cela devenait nécessaire.
Le projet vient de débuter.

Zero (1 et 2). Comme quoi la 2D plaît toujours autant.
On attend avec impatience le prochain Tokyo Game Show'97 Autumn pour découvrir ce titre. Rendez-vous est pris!

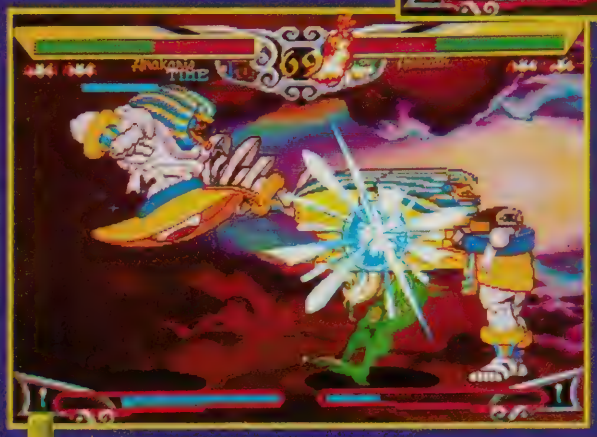
SATURN

● Capcom/Automne 97

Capcom devrait cependant ajouter des modes et des bonus dans le jeu, histoire de relancer l'intérêt. Avec ce titre, Capcom est décidé à battre le record de ventes sur 32 bits qu'il détient avec Street Fighter



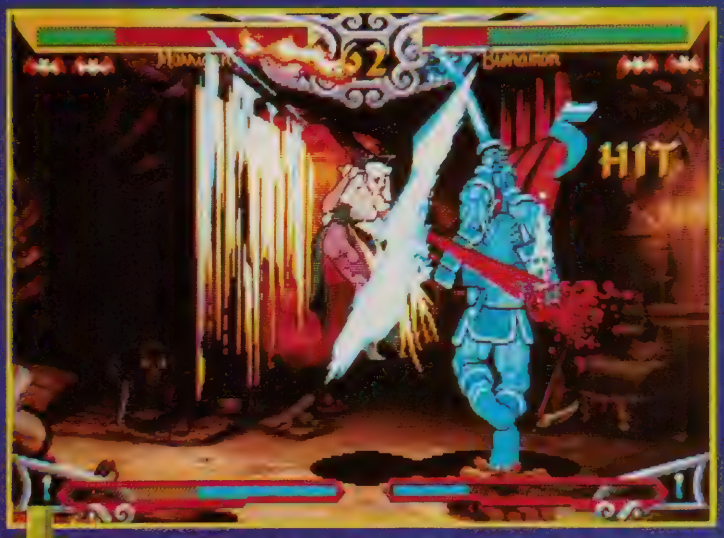
Le jeu comporte des bizarreries, comme la position de Felicia dans le vide...



Voilà une attaque qui... déboîte!

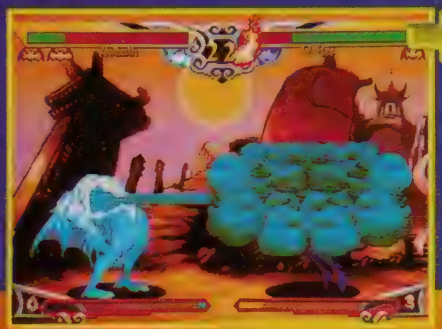
Lei Lei est une combattante experte!

Victor nous fait le coup du popotin! L'adversaire en est KO!



Vampire Savior est par moments l'occasion d'une débauche d'hémoglobine.

Galon est un loup-garou amateur de hard-rock.



Contre Q-Bee, rien ne vaut un bon insecticide!

War Gods

LE COMBAT DES DIEUX A COMMENCÉ !

Violent ! **Sanglant !** **Effroyable !**

NINTENDO64 PC CD PlayStation MIDWAY GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Concours
http://www.gtinteractive.com

GT Interactive Software et Midway sont des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.

Tenchu

Personnages mythiques popularisés par les mangas et autres jeux vidéo, les ninjas sont des guerriers méconnus. Loin des images d'Epinal, SME se propose de nous faire découvrir la vie de ces hommes de l'ombre.

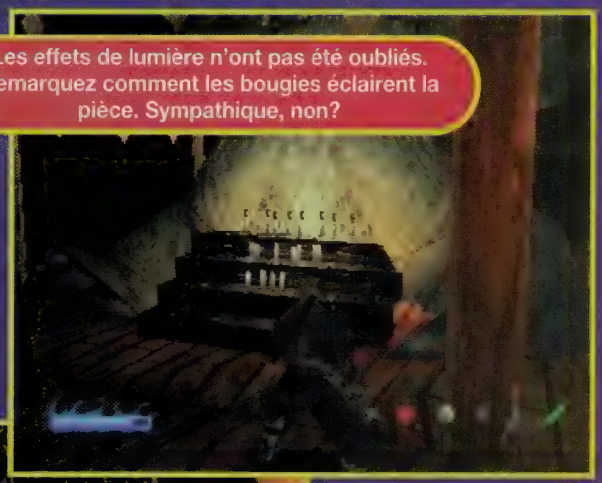
Le ninja était autrefois un paysan qui louait ses services de tueur professionnel. Au cours des siècles, des lignées de ninjas se sont distinguées. Les plus célèbres familles étaient au nombre de trois. Mais ces dynasties se sont éteintes, et on n'en compterait plus qu'une aujourd'hui .
SME vous propose d'incarner au choix un homme (un ninja) ou une femme (une kunoichi). Vous devrez remplir des missions à travers 8 stages entièrement en 3D mappée. Tenchu est un jeu 100% action et vous évoluerez dans un environnement foisonnant de détails. Il faudra veiller à éviter la lumière: elle est votre ennemie! N'oubliez pas qu'un ninja est un piètre combattant. La surprise et l'ombre sont ses plus fidèles alliés. Si vous êtes découvert, les samouraïs ne feront de vous qu'une bouchée! Ces recommandations prises en compte, vous pourrez vous balader librement dans les châteaux, sur les toits ou au fond des sous-sols, pour y tendre des embuscades et des pièges.
Les programmeurs ont prévu un nombre assez important d'actions possibles afin d'offrir un maximum d'options de jeu.

La Motion Capture est aussi de la fête, et confère à Tenchu un réalisme saisissant. A propos de réalisme, l'hémoglobine coule à flots! Quand on poignarde un garde, par exemple, le malheureux se vide souvent d'une bonne dose de son sang avant de succomber. Enfin, le jeu se propose d'enseigner pas mal d'aspects de ce que fut la vie des combattants ninjas dans le Japon médiéval. Rien à voir avec les films à six sous ou les jeux d'arcade.
A mi-chemin entre Metal Gear Solid Snake et Bio Hazard, Tenchu devrait constituer une des bonnes surprises de cette fin d'année. Fini les Kileak the Blood, SME nous revient avec le plein de bonnes idées dans sa hotte.

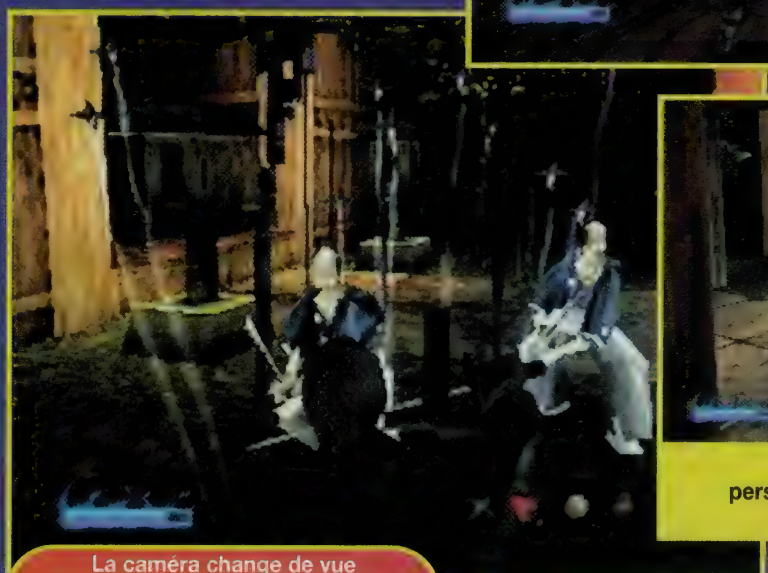
PLAYSTATION

SME/Fin 97

Vos adversaires sont sournois et attaquent souvent dans le dos. Comment? Ils osent?



Les effets de lumière n'ont pas été oubliés. Remarquez comment les bougies éclairent la pièce. Sympathique, non?



La caméra change de vue automatiquement afin de vous offrir le meilleur champ de vision possible.

Les mouvements des personnages ont été réalisés en Motion Capture.

Par certains côtés, Tenchu ressemble furieusement à Bushido Blade.

Que faire quand vos adversaires vous attaquent par la gauche et par la droite simultanément? Vous barrer tout droit en courant!

Quand vous donnez un coup particulier, il arrive que des effets de lumière accompagnent le mouvement de votre sabre.

NINJA OU BOUCHER?

Le moindre que l'on puisse dire au vu des quelques photos qui illustrent ces pages, c'est que les programmeurs se sont amusés à nous servir des hectolitres de sang à chaque fois qu'on abat un ennemi. Amateurs d'hémoglobine et d'épouvante, régalez-vous!

Un bon coup de sabre dans les mollets devrait calmer les ardeurs de votre adversaire.

Comment ouvrir le ventre de son ennemi en une leçon? Facile ! Cachez-vous dans la pénombre et attendez qu'il passe...

... ensuite, frappez de bas en haut en tournant un peu le poignet pour faire sortir l'estomac et les intestins. Donnez ensuite les abats à votre chien.

Speed Power Gun

Troisième titre annoncé par SME pour cette année 1997, Speed Power GunBike permet à l'éditeur de renouer avec le genre des robots, mais dans un tout autre registre.

PLAYSTATION

SME/Fin 97

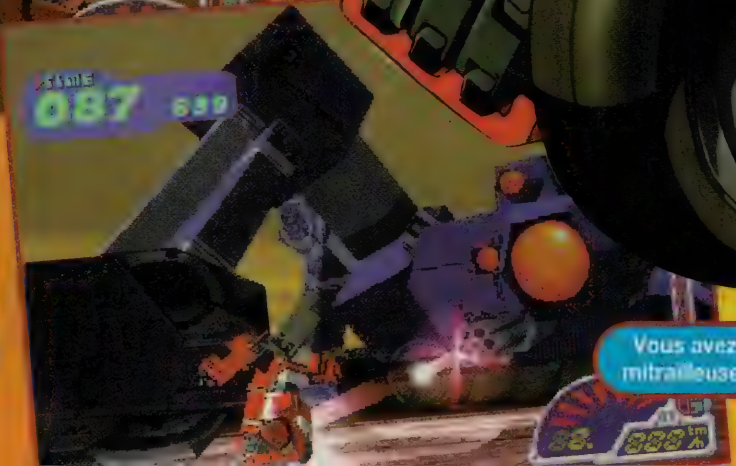
Rien ne va plus sur notre pauvre Terre. En 1999 (déjà?!), un accident planétaire provoque des changements radicaux sur tous les continents. Le monde que l'on connaît n'est plus. Cette catastrophe est appelée Akashic Catastrophy. Une grande partie de l'humanité disparaît aussi sec.

Putain, dans deux ans... Une fois le taumatisme surmonté, les survivants se sont réorganisés çà et là en différents groupes. Parmi eux, un homme, un certain Michi, va étendre progressivement sa domination. Avec une armée puissamment équipée, il soumet un à un ses voisins. Le 31 mai 2097, la résistance s'organise et l'alliance Ariadone est fondée. Elle regroupe l'ensemble des pays encore libres. Cependant, Michi continue son expansion. Le 21 juillet, les troupes d'Ariadone stationnées en Eurasie lance "l'Ariadone Day" en jetant dans la bataille leur toute nouvelle troupe d'élite, les GunBike. Votre combat commence, car, une fois de plus, l'avenir de l'humanité dépend de votre dextérité... On connaissait déjà les chasseurs Valkyrie, eh bien, SME nous sort le Mosspeda (une espèce de Robotech)! Vous pilotez une moto qui peut se transformer en hovercraft ou en robot. Suivant votre situation, telle ou telle forme sera la plus appropriée. Pour effectuer la transformation, il faudra atteindre votre vitesse maximale. Le jeu est entièrement en 3D mappée et bénéficie d'une tonne d'effets lumineux. En début de partie, vous aurez le choix entre 3 personnages, aux caractéristiques bien différentes, accompagnés de leur véhicule propre: Ippa (GunBike), Nowno (GunBike X), Amy (GunBike Proto). Les décors et l'animation sont de bonne facture. SME nous pond ici un shoot 3D qui s'annonce assez original. On espère toutefois que le produit final saura scotcher le joueur assez longtemps. Encore un titre à surveiller de près pour Noël!

Sur cette autoroute très détaillée, vous devez éliminer les unités ennemies.

SME devrait introduire un temps limité lors de certaines phases du jeu!

Ceci n'est autre que le boss, une ENORME araignée robotisée!



Vous avez vu la taille de la mitrailleuse adverse? Glups!

Bike

ROBOT POLYVALENT

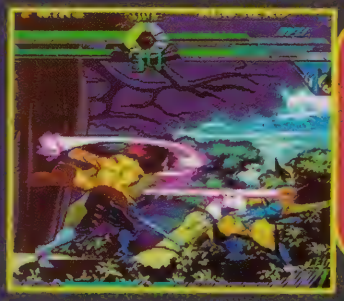
Le Mosspeda, votre robot, peut prendre trois formes différentes (Attacker, Bike et Robot). Ces 3 modes doivent être gérés avec intelligence. Bien utilisés, ils vous donneront l'avantage dans toutes les situations. Chacun présente, bien sûr, ses points forts et ses faiblesses.

La moto est rapide mais ne dispose pas d'une puissance de feu importante. N'oubliez donc pas de changer de mode!

Contre un tel ennemi, la vitesse de déplacement est votre meilleure alliée!

Annoncé pour juin puis retardé, c'est certainement le projet le plus ambitieux de Capcom dans le registre 2D sur Saturn. Ça va chauffer!

X-Men VS Street Fighter



Le point fort du jeu, outre son système, réside dans sa réalisation sans faille!

Les attaques sont ultra spectaculaires. Cyclops nous en fait ici la démonstration !

Chung Lee est de retour avec une puissance redoublée!

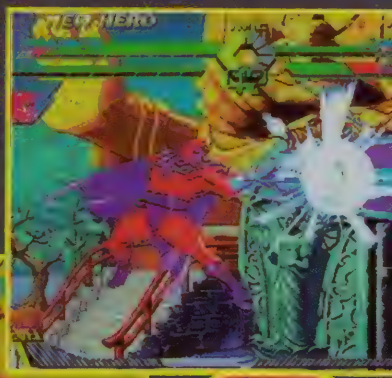
Retardé pour cause technique (utilisation de la cartouche 4 Mb, 2 Mo de RAM), ce titre sera très certainement le fer de lance de l'éditeur pour cette fin d'année.

SATURN

● **Capcom/Automne 97**

Certes, Bio Hazard 2 sera la vedette de Noël, mais ce n'est pas vraiment un titre tout public. X-Men vs Street Fighter est plus à même de réunir un maximum de joueurs, et même les filles qui dans bien des cas sont de véritables terreurs dans les salles de jeux au Japon! Reprenant le système de combat par équipe, ce titre vous proposera de voir s'affronter les X-Men et les Street Fighter. L'interactivité est poussée entre les 2 personnages de chaque équipe. Les combinaisons offensives et défensives sont nombreuses. C'est surtout dans le domaine des graphismes que le jeu se déchaîne, avec des rayons lumineux qui volent de partout. Sur Saturn, la conversion apparaît déjà de très bonne facture. L'adjonction de la fameuse cartouche ne doit pas y être étrangère. L'animation est identique à l'arcade. Pour l'instant, on ne connaît pas encore la liste précise des bonus de cette version 32 bits. Bien qu'annoncé comme exclusif sur la Saturn, lors d'une cérémonie pompeuse organisée par Sega et Capcom, ce jeu devrait également voir le jour sur Playstation. Cependant, faites attention, car la différence risque d'être flagrante (graphismes et surtout animation). Vous êtes prévenu. L'absence de la cartouche miracle risque de se faire cruellement sentir sur la 32 bits de Sony.

Le combat semble parfois inégal, mais les Street Fighter disposent d'une vitesse accrue.



Magneto est un personnage puissant qui possèdent des coups redoutables.

« Le plus beau jeu existant actuellement sur une console de jeu... » CONSOLES + ● 96

« Un titre indispensable, c'est clair ! » JOYPAD ● 96%

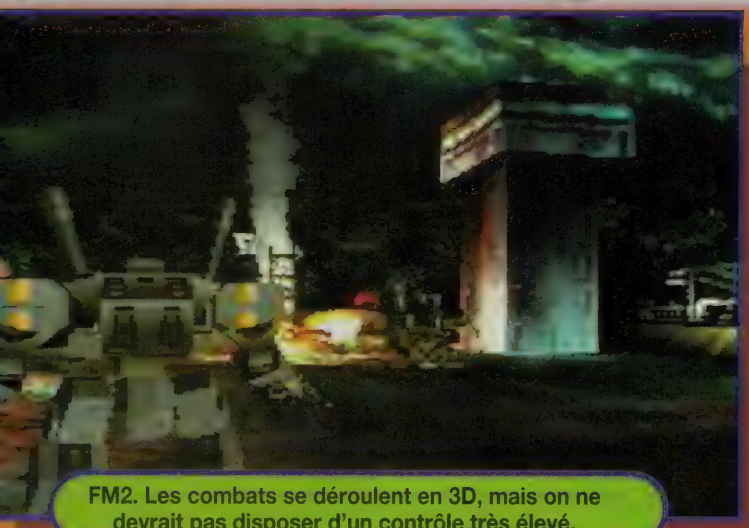
« Le plus beau doom-like toutes consoles confondues. » GAMEPLAY ● 90%

« Turok enterre Tomb Raider. » CD CONSOLES ● *****OR

NINTENDO 64

ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.
© 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. TUROK DINOSAUR HUNTER ©
© 1997 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.
NINTENDO 64 AND THE 3-D «N» LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1997 NINTENDO OF AMERICA INC.

Acclaim



FM2. Les combats se déroulent en 3D, mais on ne devrait pas disposer d'un contrôle très élevé.

FM2. Bonne nouvelle, l'aire de combat est bien plus grande que celle de Final Fantasy Tactics.

Front Mission 2 E

Alors que l'annonce de la sortie de Front Mission Alternative est très attendue, celle de Front Mission 2 l'était beaucoup moins! Mais que se passe-t-il donc chez Square pour prendre un tel risque?

On pensait que Front Mission Alternative serait la suite logique du premier volet sorti sur Super Famicom. Eh bien non, puisque la véritable suite est prévue sous le titre bien plus logique de FM2.
Alors, pourquoi l'éditeur s'apprête-t-il à sortir deux versions en si peu de temps? Les deux jeux se déroulent sur le même monde avec des design identiques. Cependant, ils offrent des game-play différents. FM2 se joue sous forme de tours, comme le premier Front Mission, alors que FMA, lui se joue en temps réel. Dans le genre si en vogue des simulations, les deux systèmes ont leurs partisans. Au lieu d'inclure les deux versions dans la même boîte, Square a préféré sortir deux titres. Ce qui pourrait se révéler être une bonne opération commerciale!
Si le système par tours n'a pas changé, celui des combats a beaucoup évolué dans FM2. Ils sont désormais en 3D, tout comme l'ensemble du jeu, et se déroulent dans un espace limité. Le degré de contrôle des robots par les joueurs n'est pas encore connu, mais il devrait être moins élevé que dans le premier volet. Si le design a évolué et semble se démarquer de Final Fantasy VI, le principe ne semble pas avoir beaucoup changé. Le jeu est annoncé pour l'automne.
Front Mission Alternative, lui est très différent des versions précédentes. En effet, on a ici affaire à un shoot du genre de Gun Griffon. Le jeu est entièrement en 3D avec deux vues (extérieur et cockpit). Néanmoins, on retrouve les ingrédients d'un Front Mission classique: design, atmosphère,

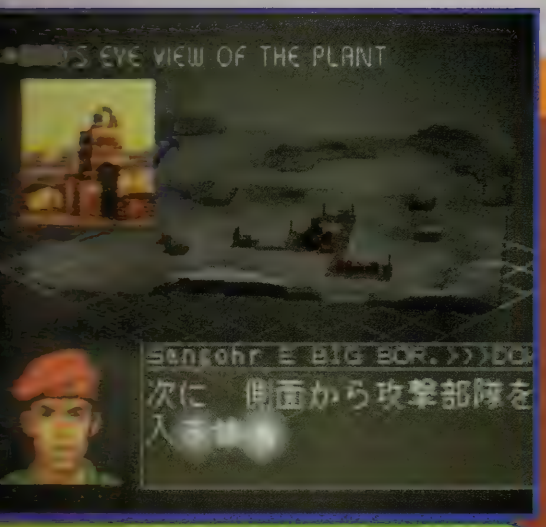
FMA. Comme dans tout Front Mission qui se respecte, on peut tout configurer.

FMA. Si votre machine est touchée, vous serez parfois contraint de l'abandonner et de continuer à pied!

FMA. Vous êtes parachuté en territoire ennemi. Dur...

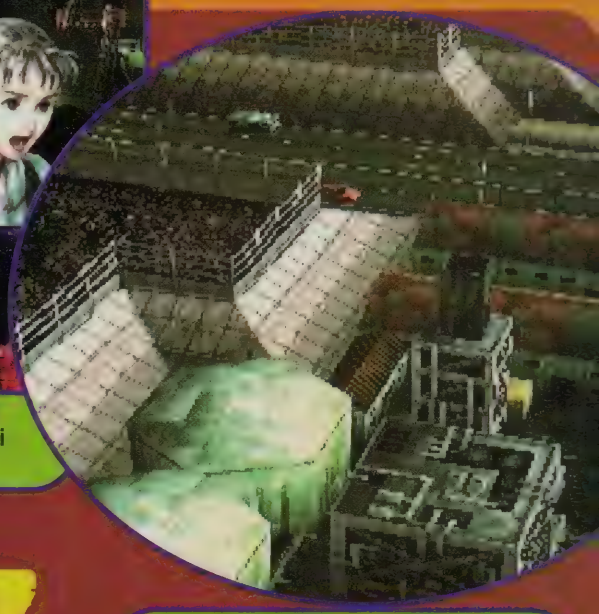
PLAYSTATION

● Square/Été-Automne



FMA. Une carte 3D et un briefing vous renseignent sur l'objectif à attaquer ou à défendre.

FM2. Le scénario promet d'être aussi dramatique que le premier volet sorti sur Super Famicom.



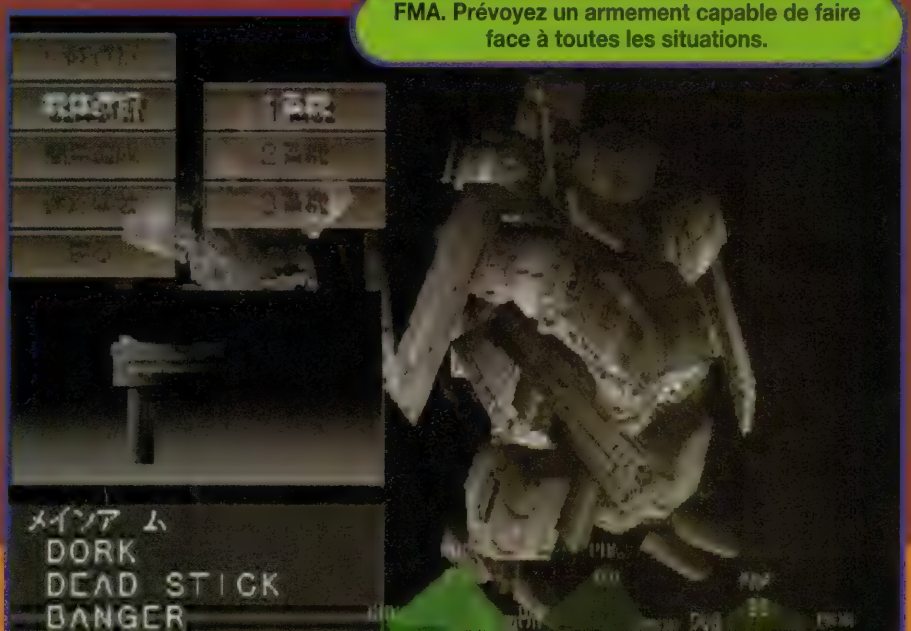
FM2. Les décors contiennent une foule de détails animés.

Alternative

menus,... Le jeu se veut plus complet avec des fantassins, des chars, des hélicos et des avions. Le scénario est dynamique, sous forme de scènes 3D, et les attaques à très longue portée sont également gérées. Square a mis l'accent sur l'environnement avec une foule de détails animés: lors des opération en savane africaine, vous verrez les animaux s'enfuir devant votre progression.
Si l'esthétique est identique à celle de Front Mission 2, lé jeu s'en différencie par un gameplay nettement plus orienté action. Le scénario de ce Front Mission Alternative ne devrait avoir aucun lien avec les deux autres épisodes. Il s'agit plutôt d'une sorte d'histoire parallèle, qui se déroule néanmoins dans le même monde. Le jeu est annoncé pour l'été 1997, donc pour très bientôt!
En sortant deux versions coup sur coup, Square joue gros, mais espère ainsi occuper le terrain avant la sortie de la suite de Tactics Ogre sur Nintendo 64. Espérons pour l'éditeur que ses deux titres seront suffisamment différents l'un de l'autre.

FM2. Les chars de combat font leur apparition. Lents mais lourdement armés, ils constituent de redoutables menaces.

FMA. Des zèbres fuient devant votre arrivée! Square reste bien Square!



FMA. Prévoyez un armement capable de faire face à toutes les situations.

Escaper

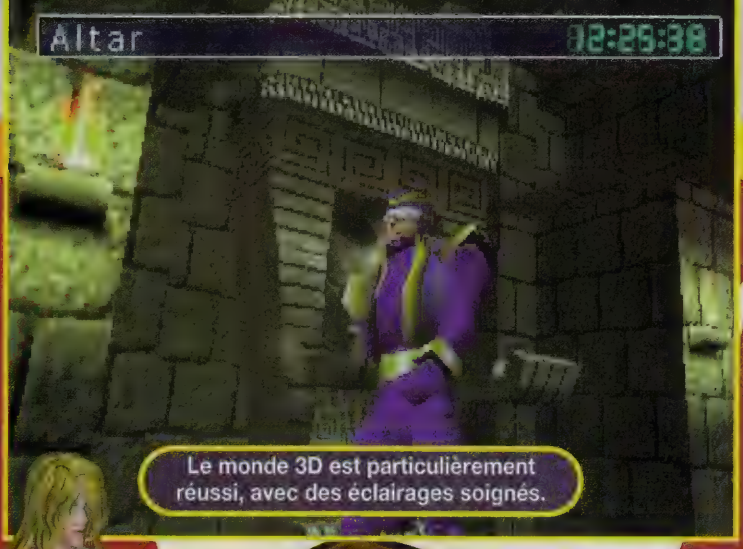
L'engouement actuel pour les super-héros se propage du monde de l'arcade à celui des consoles. SME y va de son titre, un certain Escaper...

Fidèle à sa politique de diversification, SME nous prépare un titre assez original qui rappelle Over Blood (de Riverhill Soft). Vous incarnez au choix un certain Escaper ou son compère Danger. Suivant votre préférence, le cours des événements pendant l'aventure risque de changer. Les personnages et les décors sont entièrement en 3D. Les graphismes sont fins et détaillés. L'animation, sans reproche, fait appel à la Motion Capture, et les angles de caméra, très nombreux, offrent à tout moment la meilleure vue de l'action.

Tout comme son confrère de Riverhill Soft, Escaper propose un savant mélange d'action et d'aventure. Les énigmes sont nombreuses, et votre survie dépendra souvent de la découverte d'objets. A ce sujet, trouver les précieux items ne sera pas de tout repos tant les pièges vicieux pullulent. La principale innovation du jeu réside dans un système proposant des ramifications dans le scénario. On ne sait pas pour autant si la fin change selon le parcours suivi. Enfin, le temps semble jouer un rôle important. SME n'a pas encore précisé s'il s'agira d'un compte à rebours ou d'un chronomètre. La direction que prendra l'aventure pourrait dépendre du temps que vous mettrez à franchir certaines étapes.

PLAYSTATION

● SME/Fin 97



Le monde 3D est particulièrement réussi, avec des éclairages soignés.

Qui est donc cette jeune fille mystérieuse? Escaper doit-il la sauver?

Une barre vous renseigne sur votre position et le temps écoulé. Les dialogues devraient être parlés.

Le nombre élevé de caméras externes permettra de suivre au mieux l'action sous tous les angles.

Les énigmes promettent d'être corsées! Il faudra trouver les objets cachés.

AU CHOIX

Dès le début du jeu, vous avez le choix entre ces deux super-héros. Suivant votre préférence, l'aventure devrait être différente.

HAWK, MACE, ALANA, SMASHER

L'ULTIME FORCE DE FRAPPE.

FIGHTING FORCE 2

Prochainement sur :

PC CD

PlayStation

PAL

EIDOS INTERACTIVE

CORE

FIGHTING FORCE © et TM 1997 Core Design Limited. © & ® Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment

Azel Panzer

Comme d'habitude, tournez la tête et lockez les ennemis afin de les abattre!

Présenté pour la première fois en 1994, Panzer Dragoon servait au départ de démo pour montrer les capacités de la Saturn. Consacré par deux volets qui en ont fait un super hit, le jeu s'apprête à livrer tous ses secrets dans un nouvel épisode...

Présenté comme la conclusion des deux premiers épisodes, Azel Panzer Dragoon RPG (Panzer Dragoon Saga en Europe) marque un tournant dans la série. Ce troisième volet révèle en effet le pourquoi des mystérieux événements des précédents Panzer Dragoon. Fini le simple shoot, le jeu a mûri et bénéficie désormais d'une dimension RPG importante. Vous volez de

Votre arme dispose de plusieurs niveaux de charge.

Le désert est peuplé de bestiaux agressifs.

Les boss apparaissent à la fin de chaque stage comme le veut la tradition.

Le niveau de la caverne propose des jeux d'ombres très beaux

En détruisant les bornes d'accès, on libère la voie jusqu'à l'entrée du stage.

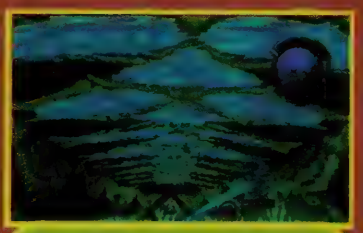
Avant d'entrer, il faut commander l'ouverture à l'aide du dragon.

Dragoon RPG

village en village et rencontrez des personnages avec lesquels vous pourrez converser.
Les déplacements à dos de dragon ne se font plus suivant un scrolling prédéterminé. Ce Panzer Dragoon se met à l'heure de la vraie 3D. Vous pouvez aller où bon vous semble dans les limites du niveau. Ce qui veut dire qu'il est possible d'avancer, de s'arrêter, de rebrousser chemin, prendre de l'altitude ou carrément se poser et faire marcher sa monture! Les décors entièrement en 3D sont superbes. Un nouveau système, le "Lock-on Communication System" (D-LCS), permet de sélectionner un personnage ou une cible à l'aide d'un curseur afin de converser ou de détruire. Ce D-LCS possède plusieurs niveaux et au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience, il augmentera. Certains personnages ou cibles n'étant accessibles qu'à un certain niveau de D-LCS.
Votre dragon pourra prendre plusieurs formes (5 en tout) suivant la situation et évoluer dans 7 classes dont une ultime. On devrait pouvoir choisir sa monture au début de la partie. Les commandes de combat ont été simplifiées. Les batailles se font toujours en 3D temps réel, mais désormais, le nom des attaque apparaît, ainsi que les points de dégât subi. Au terme de chaque confrontation, vous gagnez des points d'expérience. Il y a en tout 12 niveaux en plus du donjon final. Seule la destruction entière des forces ennemies dans chaque niveau vous ouvrira ▶

Le niveau de la lave est l'un des plus durs, avec une marge de mouvement réduite.

Azel Panzer Dragoon RPG est une véritable révolution.



Sous l'eau, vos mouvements seront ralentis.

BESTIAIRE...

Voici un avant goût des bêbêtes que vous aurez la joie de rencontrer dans les tout premiers niveaux.

Les bornes d'accès détruites et l'entrée dégagée, vous pénétrez avec votre monture.

Vous voilà volant en plein milieu d'un groupe d'oiseaux qui n'apprécient pas du tout votre intrusion!

Vous êtes en totale liberté à dos de dragon, les cheveux au vent!

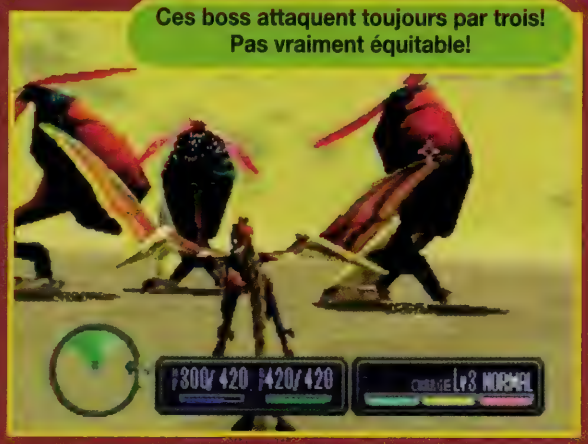
les portes du suivant. La beauté des décors est par moment hallucinante!
Par endroit, items, bonus et entrées des stages sont dissimulés. Vous pourrez ainsi collecter des habiletés nouvelles et bien utiles. Les possibilités semblent vastes et Panzer Dragoon, comme la Saturn, fait preuve d'une grande capacité d'évolution. Techniquement, la programmation à ce stade du développement laisse présager d'un

SATURN

Sega/Automne 97

hit. Pour la 32 bits de Sega, la voie semble tracée. Dans les mois à venir, les jeux en 3D temps réel avec une gestion de 360 degrés de l'espace vont débarquer en force.
On susurre des noms comme Sonic 3D ou Night 2...
Super Mario 64 risque de trouver quelques concurrents à sa mesure.

Ces boss attaquent toujours par trois! Pas vraiment équitable!

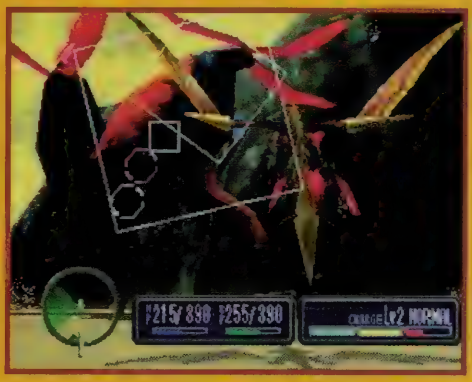


Le jeu est entrecoupé de scènes cinématiques qui suivent le scénario.

Ce boss s'apprête à cracher un poison redoutable!

DES COMBATS À LA SAUCE RPG

Comme dans tout bon RPG, les attaques sont identifiées et les points de dégât apparaissent. Choisissez bien vos attaques en fonction de vos adversaires, les monstres y sont plus ou moins sensibles.



Les dunes sont balayées par des vents de sable et les bêtes laissent des empreintes de pas qui s'estompent.

RESIDENT EVIL

Vous n'avez pas peur du noir, j'espère ?

Dans la même veine préparez-vous aussi à...

Sortie : octobre 97

Sortie : novembre 97

SEGA SATURN™

ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.

ASTUCES INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10 *
LE MINITEL 3615 SEGA **

SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

Street Fighter Collection

Street Fighter est très certainement, avec Fatal Fury, l'une des séries de jeux de combat 2D les plus prolifiques. Cette fois, Capcom nous fait le coup de la compilation...

Super Street Fighter 2. Super Street Fighter 2X, Street Fighter Zero 2 Dash. Les deux premiers sont connus des possesseurs de Super Nintendo, alors que le dernier est une évolution de Street Fighter Zero.
Alors pourquoi sortir une compilation? Disons le tout net parce que les risques sont minimes pour un profit élevé. En effet, l'éditeur n'a pas à faire face à des frais de développement exorbitants, c'est le moins qu'on puisse dire. Super Street Fighter X et X2 sont directement issus de la Super Nintendo avec quelques légers remaniements techniques. Ce qui est assez regrettable. Mais bon, il s'agit de retrouver la version originale! Quant à la nouvelle version pour arcade de Street Fighter Zero 2, Street Fighter Zero 2 alpha, la différence entre les deux jeux est assez faible: 7 nouveaux personnages et de légers changements dans les Combos. Pas assez pour justifier son achat. La plupart des possesseurs de Playstation en sont à leur première console et peu connaissent la saga des Street Fighter. Cette compil leur permettra de découvrir l'une des grandes célébrités du combat 2D.
En ce qui concerne la Saturn, l'éditeur a pour ambition de séduire les maniaques, ceux qui connaissent tout du jeu en arcade, jusqu'au pixel près! La version Saturn se distingue par une meilleure animation et de meilleurs graphismes en raison de la faiblesse de la mémoire de la Playstation. Le game-play ne change pas. La saga commence à tourner en rond, cette compilation en est la preuve. Vivement un peu de changement!

SATURN
● Capcom/Août

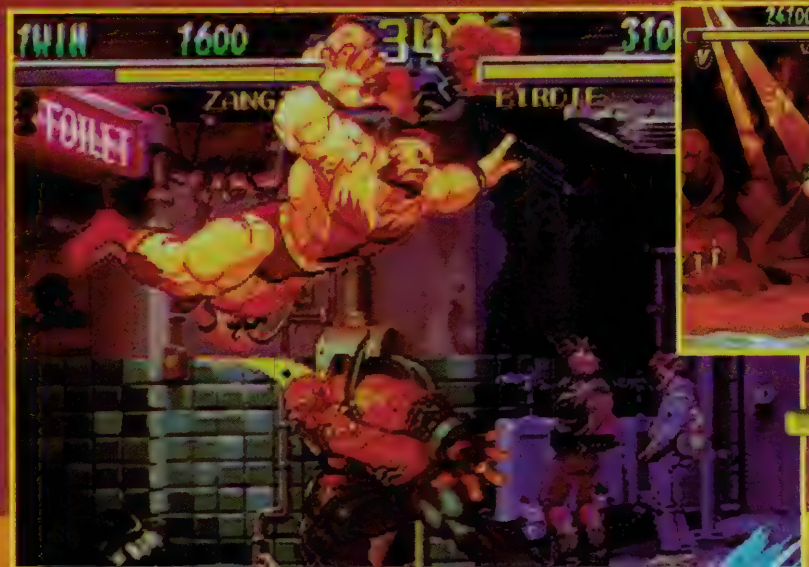
PLAYSTATION
● Capcom/Septembre

SATURN. Honda! A quand le grand retour du plus célèbre des sumos?

PLAYSTATION. Fidélité oblige, ce Super Street Fighter 2 n'a subi aucune mise à jour. Dommage...

SATURN. Le jeu est toujours aussi fun, et on se remémore le choc de l'arrivée de Street Fighter 2 sur SNES.

PLAYSTATION. Les deux méchants en action!



PLAYSTATION. Street Fighter Zero Dash est la "nouveauté" de cette compilation...

EXPLOSIVE RACING

LAYER ONE 91%
XPLOSIVE RACING
t un pur jeu
arcade comme
les aime."

du fun du speed... cocktail explosif!

CONSOLES+ 93%
"C'est fun, c'est beau,
c'est rare et c'est à voir."
"Certainement l'une des
meilleures courses "arcade"
de la PLAYSTATION..."

LAYSTATION
AGAZINE 7/10
PLOSIVE RACING
lose toutes les courses
ade du moment."

CONSOLES NEWS 93%
"Les sensations sont telles
qu'à chaque saut
on retient son souffle.."
" Le fun est omniprésent..."

Une vitesse hallucinante, 24 parcours différents, 15 bolides, 7 fous du volant à vos trousses. Vous pensiez tout connaître des courses auto... EXPLOSIVE RACING va vous exploser la rétine et vous coller au siège!"

OKA

FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt

FUNSOFT

PlayStation

PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "Explosive Racing" est une marque déposée de Toka. ©1997 Toka. Tous droits réservés.

Chameleon Twist

Avec Super Mario 64, Nintendo a inventé un genre nouveau, celui des plates-formes en 3D avec une totale liberté de mouvement. Difficile d'innover depuis.

Nihon System Supply s'est donné pour mission de révolutionner un genre nouveau. Tâche des plus difficiles avec en face un certain Miyamoto. Pour y parvenir, l'éditeur n'a pas oublié de flanquer son jeu d'un côté RPG afin de soutenir l'action avec un scénario. Le jeu comporte six mondes divisés chacun en quatre stages. Bien sûr, on retrouvera des boss de fin de niveau plutôt coriaces. Mais la principale innovation du jeu réside dans le personnage: un caméléon. Comme chacun sait, le caméléon est un animal qui a la particularité de posséder une très longue langue afin d'attraper les insectes. Eh bien, dans le jeu, elle servira à accomplir un tas d'actions: saut à la perche, lasso, arme... Le joystick analogique est de la partie pour permettre au joueur de se déplacer où bon lui semble et faire ce qu'il veut. Chameleon Twist gérera le Jolt Pack (le vibreur), comme c'est devenu la norme sur Nintendo 64. Enfin, un mode Battle permettra à 4 joueurs de s'en mettre plein la tronche en 3D temps réel! Le jeu prend forme depuis sa première présentation lors du tout dernier Shoshinkai. Mais saura-t-il, cependant, faire oublier le chef-d'œuvre de Nintendo? En tout cas, il pourrait constituer une bonne surprise.

NINTENDO 64

Nihon/Novembre 97

Il faut se dépêcher avant que toutes les planches ne soient détruites!

Je m'appelle Chameleon Debby. Tu veux jouer avec moi?

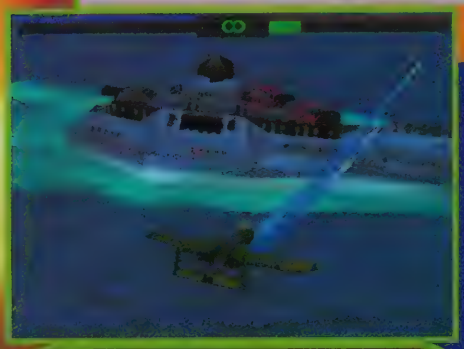
Un mode 4 joueurs permet de participer à un jeu de massacre collectif.

Le monde des fourmis rouges est assez difficile. Surveillez vos arrières!

La langue peut devenir une arme redoutable !

On fait des tas de choses avec sa langue!

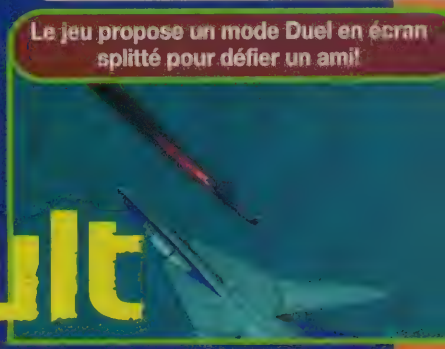
Admirez la beauté de cette explosion. Jamais on n'avait atteint une telle qualité!



Pas dégonflé, vous attaquez seul ce boss marin qui va vous en faire voir de toutes les couleurs !

NINTENDO 64

Video Syst./Novembre 97



Le jeu propose un mode Duel en écran splitté pour défier un ami!

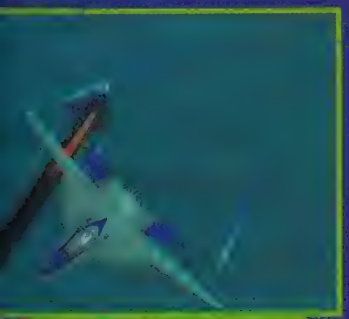
Sonic Wings Assault

Célèbre saga de shoot en arcade et sur Neo Geo, Sonic Wings est de retour sur Nintendo 64, et en 3D.

Spécialement développé pour la 64 bits de Nintendo, Sonic Wings Assault vous plongera dans un espace entièrement en 3D mappée. Le pilotage se fait au joystick analogique. Deux vues différentes sont proposées: extérieure et cockpit. On aura droit aussi à des interventions vocales des des coéquiiers et de la tour de contrôle. Le temps devrait être limité lors de certaines phases afin de corser la difficulté. Le jeu possède plusieurs modes. Le Training Mode propose une suite de missions d'entrainement qui permettent de se familiariser avec les techniques de combat aérien et d'attaque au sol. Je vous assure tout de suite, on est tout de même loin de la complexité des simulations de vol sur PC! Quant au mode Scénario, qui nous plonge au cœur de l'action, il comprend 10 niveaux découpés en missions. Chaque stage se conclut par un boss en 3D d'une taille carrément ahurissante! Le détail des décors est impressionnant et la 3D de bonne facture. Dans certains niveaux, comme celui de Tokyo, l'engin survole la ville et l'on peut même détruire les bâtiments! Du délire! Les missions vous mèneront au quatre coins du monde. Enfin, un mode VS permet à deux joueurs de s'affronter en duel. Quatre appareils de combat sont proposés mais, par la suite, on en découvrira d'autres. On peut alors accéder au mode Team Battle, où l'on sélectionne une formation de 4 avions de combat. Vos trois partenaires évolueront indépendamment et vous faciliteront la tâche. Rien n'a encore filtré quant à un mode 4 joueurs... Concurrent direct des Ace Combat et autre Sidewinder, Sonic Wings Assault arrive avec l'ambition déclarée de planter tout ce joli monde au poteau. Pour Video System, le pari risque fort d'être tenu. A condition que que le game-play soit à la hauteur.

DES BOSS QUI EN IMPOSENT

Voici les quatre premiers boss du jeu en exclusivité pour Consoles+! Ils sont en 3D, énormes, superbement animés et surarmés. Et ils vous détestent. Chouette programme, non?



Vous venez de descendre en flamme le F-22 ennemi. La journée commence bien.

Total Vice

Après l'essoufflement de la série des Lethal Enforcer et un Thunder Hurrican un peu décevant, Konami est bien décidé à ne pas voir le marché des Gun Shooting lui échapper au profit de Sega.

Entièrement en 3D et dans la tradition des Lethal Enforcer, Total Vice se doit de redorer le blason familial. Basé sur une carte Konami classique, il propose une 3D mappée à l'esthétique très américaine. L'hémoglobine coule à flots sans toutefois égaler The House of the Dead (Sega). Comme c'est devenu la tradition, on trouve 3 stages à la difficulté croissante. Un mode Entraînement supplémentaire permet de participer à un concours de tir sur cible. Quant au scénario, oublions-le vite: il met une nouvelle fois en scène des terroristes qui menace la paix et, comme à l'accoutumée, vous êtes le seul à pouvoir sauver la situation. Deux joueurs peuvent évidemment prendre part ensemble à l'action. Il y a deux façons d'éliminer un ennemi. La première consiste à tirer trois fois dessus. La seconde s'appelle le "Justice Shot" et se limite à toucher la main qui porte l'arme. L'ennemi désarmé ne pourra plus rien faire et s'effacera de l'écran, un peu comme dans Virtua Cop 1. La principale attraction du jeu tient au flingue. Il possède un système qui transmet le son de l'arme, au moyen d'enceintes, et les secousses lors des tirs. Total Vice saura t-il faire oublier le génial Jurassic Park 2? Pour l'instant, il semble que l'AM3 avec son super hit, ses innovations et sa carte Model 3 peut encore dormir tranquille. Attendons tout de même la version définitive pour nous prononcer.

Si ce n'est pas du Terminator 2, ça y ressemble beaucoup!

Le boss est colère et vous le fera savoir sous peu avec plein de gentils cadeaux!

La menace viendra aussi du ciel.

ARCADE

Konami/Été 97

Un seul mot d'ordre: abattez-les tous! Récupérez aussi les bonus!

Bien moins beau et innovant que JP2, Total Vice est tout de même un bon jeu.

QUI A DIT QUE LE PLOMB ETAIT MAUVAIS POUR L'ENVIRONNEMENT ?

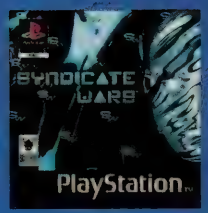
SYNDICATE WARS™

PRÉPAREZ VOS TROUPES ET VOTRE ARMENENT POUR AFFRONTER L'ENFER DES VILLES DU FUTUR.

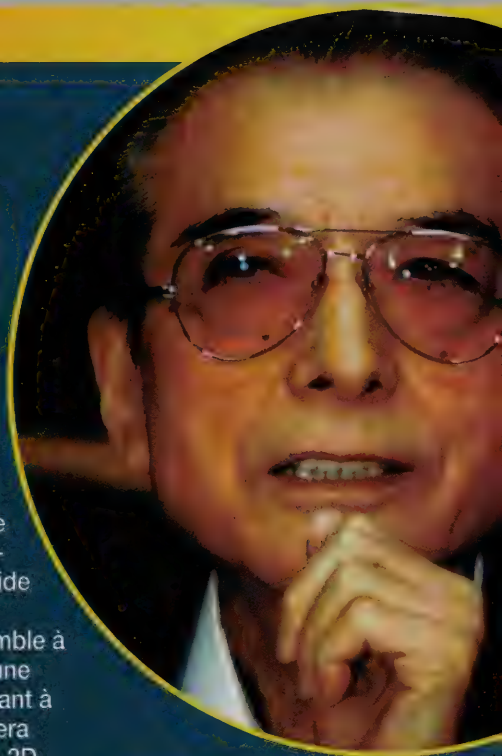
Syndicate Wars, Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. PlayStation et "PS" sont des marques de Sony Entertainment Inc.

LLFROG
DUCTIONS LTD

PlayStation
& PC CD Rom
www.bullfrog.co.uk



Tokyorama



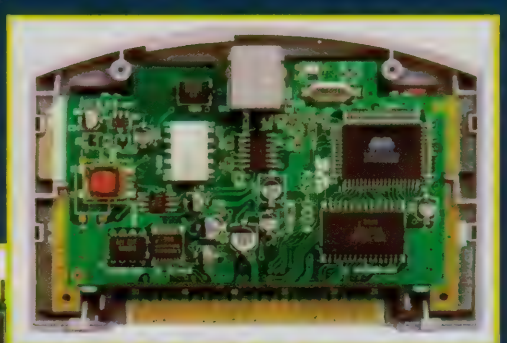
ALECK 64: MARIO REVIENT EN ARCADE!

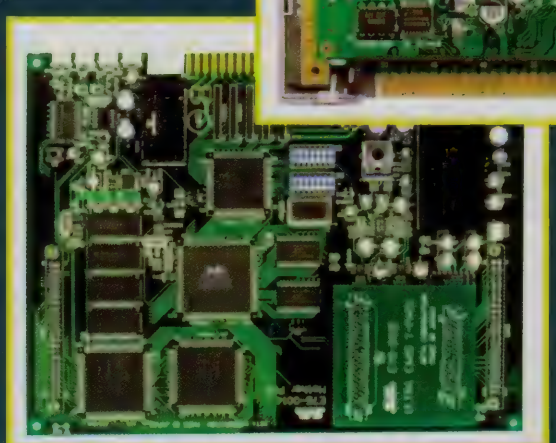
Sony a les System 11 et 12, Sega a son ST-V, c'est maintenant au tour de Nintendo se doter d'une carte d'arcade, l'Aleck 64, laquelle sera compatible avec sa 64 bits pour pemettre des conversions rapides. Contrairement à ses concurrents, Nintendo a autorisé l'adaptation de jeux console en arcade. Le tout premier titre pressenti sur l'Aleck 64 n'est autre que le Rev Limit de Seta.
Ce jeu, finalisé à 140% (!) aux dires de l'équipe de développement elle-même, a été repris par Nintendo qui veut en faire l'un des titres majeurs sur sa machine. La sortie du jeu sur console a de ce fait été retardée à mars 98. On ne connaît pas encore la liste des développeurs sur cette nouvelle carte. On n'a aucune précision encore sur la politique de Nintendo en matière d'arcade. Les jeux seront-ils d'abord développés sur Aleck, puis sur console? Les versions console et arcade sortiront-elles en même temps? On peut dès à présent penser que l'Aleck 64 servira d'outil de promotion pour booster les ventes de la Nintendo 64.
Nintendo n'a commencé à présenter l'Aleck 64 aux éditeurs tiers qu'assez récemment, en juin dernier pour être plus précis.
Le prix réduit de la carte, et sa puissance largement supérieure à la System 12, voire même à la Neo Geo 64, permet à Seta de tabler sur une vente de 10 000 unités la première année. La programmation est aisée et requiert, au départ, les mêmes outils que la N64. Les librairies Aleck 64 et N64 seront compatibles.
Deux versions de la carte sont prévues qui permettront une conversion rapide au meilleur coût.
L'Aleck 64 Type A ressemble à la N64 mais bénéficie d'une RAM très supérieure. Quant à l''Aleck 64 Type B, elle sera spécialisée dans les jeux 2D.
Et ce n'est pas tout, puisque Nintendo en a profité pour présenter sa cartouche modem, également construite par Seta. Annoncée à l'occasion de la sortie de son jeu de shogi, il sera désormais possible de se connecter à un réseau national qui affichera, en outre, le "ranking" des 100 meilleurs joueurs. Une manière très habile de pallier la faiblesse de l'ordinateur en proposant un duel humain.
Ce nouvel hardware sera repris pour d'autres titres qui n'ont pas encore été définis.

ALECK 64, L'OUVRE-BOÎTE

ALECK 64 TYPE A
- CPU cadencé à 125 MHz
- R-DRAM + 4 Mo (soit 8 Mo au total)
- CPU mémoire locale: S-DRAM 4 Mo
- Performances : environ 350 000 polygones/seconde
- 1 000 sprites affichables simultanément

ALECK 64 TYPE B
- CPU cadencé à 125 MHz
- R-DRAM + 4 Mo (soit 8 Mo au total)
- CPU mémoire locale: S-DRAM 4 Mo
- Coprocesseur 2D
- Coprocesseur sonore
- Performances : environ 350 000 polygones/seconde





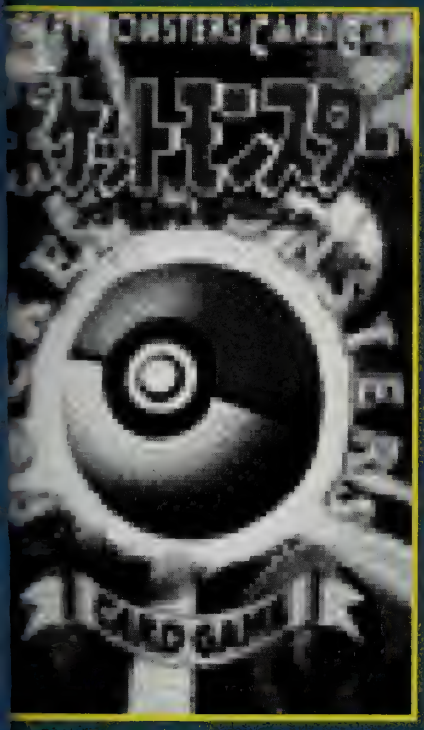
NINTENDO FORUM

• LE P-DG ACTUEL:
Selon des rumeurs insistantes, M. Yamauchi, devrait quitter son poste de direction pour prendre une retraite bien méritée. Le DD64 devrait être son "dernier travail", selon ses propres affirmations.
Son départ interviendrait en mars prochain.

• LA VÉRITÉ SERAIT AILLEURS:
Pour rabattre le caquet aux trois grands constructeurs, qui balancent impunément des chiffres tronqués à tout le monde, une étude indépendante, consacrée au marché du jeu vidéo et réalisée sur tout le territoire nord-américain (comprenez aux États-Unis et au Canada) aurait donné des résultats assez étonnants.
Les ventes de machines ne seraient pas aussi élevées que le prétendent les fabricants.
Les 16 bits resteraient de très loin le principal parc de consoles en activité et représenteraient encore les meilleures ventes actuelles.
Enfin, Sony n'aurait vendu que 3,1 millions de Playstation contre 3,8 pour la Nintendo 64.
Quant à la Saturn, elle est en troisième position. Au niveau mondial, la Playstation reste première sur le marché pour le

moment, et c'est au Japon qu'elle s'est le mieux vendue.

• NINTENDO COIFFE TOUT LE MONDE AU POTEAU!
Un jeu 8 bits et qui plus est sur Game Boy a mis tout le monde KO, Square et son Final Fantasy VII en premier. Sorti le 27 février 1996, Pocket Monster ("Pokemon" en japonais) s'est vendu à plus de 5 millions d'exemplaires en provoquant des mouvements de foule et une folie collective plus importantes que le Tamagotchi. On compte pas moins de 120 goodies différents basés sur le jeu qui compte trois volets.
Les chiffres de vente sont étonnants et Nintendo en a profité pour amasser un trésor de guerre supérieur aux chiffres d'affaires cumulé de Final Fantasy VII et de Sakura Taisen.
Une version Nintendo 64 est en cours de développement et Bandai continue à copier en sortant son Tamagotchi (déjà copie du Poket Monster GB) en fin d'année dans une version ultra poussée.



SEGA FORUM

• LE NOUVEAU VIRTUA FIGHTER EST SORTI!
A dire vrai, ce n'est qu'une évolution. Virtua Fighter 3 TB est une sorte de Virtua Fighter à la sauce King of Fighters. On sélectionne au début du jeu 3 personnages (ou 3 fois le même) et on affronte d'autres équipes. Le faible nombre de combattants ne permet pas de varier beaucoup les équipes. Les combats se font en un Round et on récupère une partie de ses points de vie à chaque victoire. En cas de défaite, on passe au personnage suivant. Les coups ont aussi légèrement évolué.

• COMPRENNE QUI PEUT! Quelle sera la carte accélératrice qui équipera la prochaine Saturn de Sega? Après une annonce officielle de la part de 3Dfx sur la fourniture de processeur 3Dfx 2 pour la future Saturn 2, voilà que Sega annonce qu'il a finalement opté pour la technologie Power VR 2, alors que cette carte est en train de se faire distancer par la 3Dfx sur tous les fronts! Plus évolué que sa concurrente 3Dfx, la Power VR a en effet rencontré de gros problèmes de mise au point à son démarrage. La carte 3Dfx, qui brille par sa simplicité d'utilisation, s'est répandue dans le monde du PC. En réalité, il semble que Sega fasse jouer la concurrence. Cependant, une architecture Power VR 2 calquée sur celle de la M2 semble constituer une solution probable pour la Saturn 2. Le coût de fabrication aurait encore baissé pour une puissance accrue dans l'affichage 2D et surtout 3D.

• C'EST L'ETE ET SEGA REMET LE COUVERT. Au programme, un nouveau jeu de glisse (discipline très en vogue en arcade). Cette fois, c'est au tour du ski nautique de passer à la casserole! Splash Wave, qu'il s'appelle, le jeu. Avec une borne issue du jeu de ski alpin G-Force, la simulation consiste à réaliser un maximum de figures pour engranger le plus de points.

• D2, ORPHELIN APRES L'ABANDON DE LA M2, est désormais pressenti sur Saturn. Les négociations sont en cours pour porter le jeu dans les meilleures conditions sur la 32 bits de Sega. Toujours chez Warp, Enemy Zero est prévu sur PC et peut-être aussi D2.

• WORDS. Derrière ce titre intriguant se cache l'un des projets les plus ambitieux de la Saturn en matière de jeu on-line. Words est un RPG extrêmement vaste avec la possibilité pour 5 000 joueurs de prendre part à une même partie! Le jeu devrait être disponible dès le début 98.

• SEGA EN CHINE. La Saturn est la première 32 bits lancée officiellement en Chine. Elle est vendue à 1 200 F (plusieurs fois le salaire moyen chinois) et plus de 40 000 exemplaires ont déjà été écoulés.

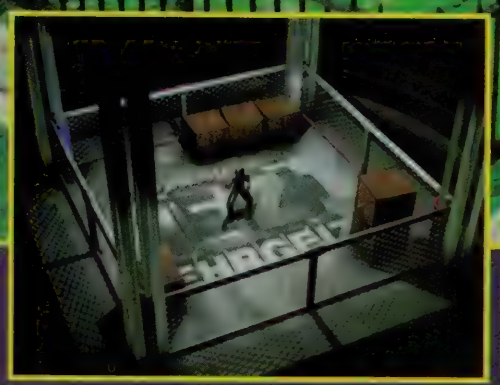
• LE COUP DE PUB DE L'ANNÉE! Sega casse la baraque avec son Jurassic Park 2 en arcade, mais ne s'arrête pas en si bon chemin. Pendant le film, il est dit en anglais: "Elle n'a pas de Sega", à propos d'une tante chez laquelle il n'y a pas de console de jeu vidéo. Un détail qui a son importance, surtout dans un film qui sera vu par des millions de spectateurs. N'oublions pas que Sega travaille main dans la main avec la Dreamworks depuis maintenant des années.

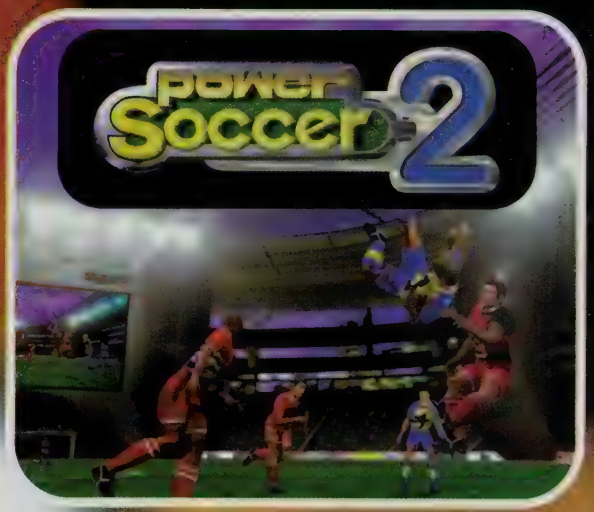
▸ DIVERS

• R?MJ (BANDAI, PS).
On pensait le genre de D dépassé, mais on assiste en ce moment à une sorte de renaissance. Après le Maria de l'éditeur Axela, Bandai rentre dans la danse avec son R?MJ. Un drôle de titre pour une histoire angoissante qui se déroule dans un hôpital des plus sinistres. Maria, R?MJ... il faut croire que les hôpitaux ont la cote en ce moment !

• SQUARE ET NAMCO, AMI-AMI.
Chocobo, de Battle, serait en effet confié à Namco pour sa sortie en arcade vers le début de l'année 1998 (vraisemblablement en mars).
En raison de la faiblesse des cartes Namco en arcade par rapport à celles de Sega, il se pourrait que Namco dévoile enfin sa carte System 33 dont on en parle depuis si longtemps.
Pour le moment, le mariage de Namco et Square s'est concrétisé par la présentation du premier jeu de combat 3D de Square en arcade: Ehrgeiz sur System 12. Ce sera une sorte de Fighting Vipers avec du relief comme dans VF3. Attention, l'illustration ne rend pas bien compte des graphismes du jeu: elle est tirée d'une scène cinématique.
En effet e System 12 n'est qu'une Playstation améliorée, rien à voir donc avec une Model 2 et encore moins avec une Model 3!

• CHANGEMENT DE CAP pour la carte d'arcade Neo Geo 64. On pensait que son architecture serait basée sur un processeur Power PC, eh bien non: il s'agira d'un processeur Nec VR4300 64 bits RISC!
Cette nouvelle marque le grand retour de Nec. Le VR4300 est d'une puissance comparable à une N64. SNK a d'ores et déjà annoncé son intention de sortir une nouvelle console, basée sur la technologie Power VR, et ce dès 1998.
A la bonne heure!





PSYGNOSIS™

The Next Generation

PlayStation™ PC CD ROM PSYGNOSIS

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Formula 1, ShadowMaster, Colony Wars, Overboard, Power Soccer 2, G-Police, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

6 nouveaux Micromania !

REIMS CORMONTREUIL
ROUEN ST-SEVER
IVRY GRAND CIEL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

2 prix exceptionnels sur les Consoles Nouvelle Génération chez Micromania

LA PLAYSTATION +1 manette 990F

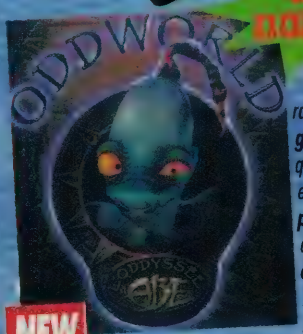
LE POWERPACK
• 1 CARTE MÉMOIRE
• 1 MANETTE
• 1 SACOCHE
29

GRATUIT **Le catalogue PlayStation N°6**
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!

FORMULA 1 97

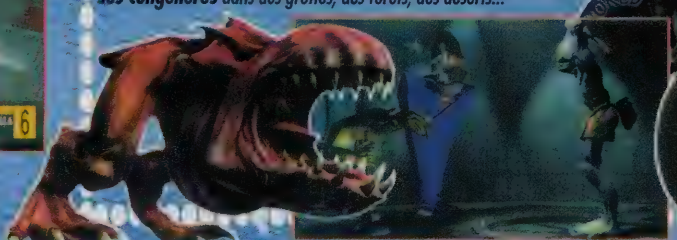
La mouture 97 de ***FORMULA 1*** *est arrivée, et pas les mains vides ! **Avec des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la météo gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée !** Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Vous verrez ainsi votre voiture subir les **chocs en temps réel.** **Deux modes** vous seront proposés, **arcade et grand prix.** Enfin FORMULA 1 est entièrement compatible avec la **manette analogique** de SONY !*

NEW



NEW

Un jeu de ***plateforme*** *d'une richesse rare au niveau des décors en* ***3D****, des* ***graphismes et des personnages*** *que vous rencontrerez et surtout l'****atmosphère particulière*** *qui s'en dégage. Vous incarnez* ***ABE, un être étrange*** *qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir transformer en hamburger, et vous devrez aussi délivrer, avec votre* ***compagnon ELUM, 99 de ses congénères*** *dans des grottes, des forêts, des déserts...*



LE TOP DE LA SIMULATION sur PlayStation

HIT

Superbe, fabuleux... ***V-Rally*** *est* ***LA SIMULATION DE COURSE !*** *Pilotez une des* ***11 voitures sur un des 45 circuits*** *pré-définis du jeu. Grâce à son graphisme en* ***3D temps réel,*** *l'intelligence artificielle du pilotage, le son dolby surround, voici le* ***TOP des jeux de Rally.***

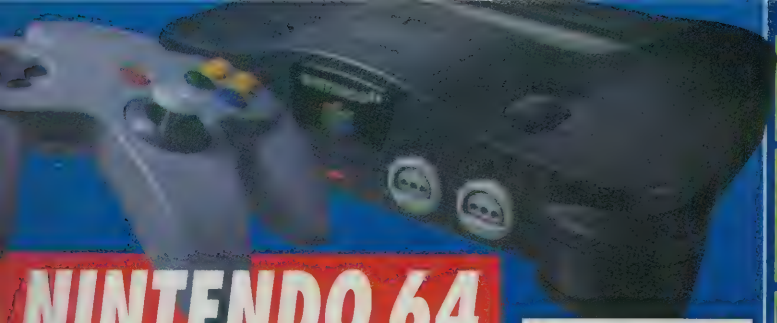
HIT

Avec une ***jouabilité*** *hors du commun, des* ***graphismes*** *et des* ***mouvements*** *de joueurs à vous couper le souffle,* ***International Super Star Soccer Pro*** *vous fera passer des heures de jeu* ***seul ou bien à 4 en simultané.***

NEW

Incarnez le rôle de ***5 personnages*** *différents* ***pendant 40 niveaux*** *de jeu d'action répartis sur* ***24 environnements différents.*** *Vous pourrez jouer le chasseur comme* ***exceptionnel, non !!***

* Dans la limite des stocks disponibles. Offre valable jusqu'au 30/09/97.



NINTENDO 64

ficielle France*
manette

999F

NINTENDO 64

dable à partir du 1er septembre 97

NEW

CORPS.

En l'an 2000, un **camion fou** transportant du **gaz mortel** pour l'humanité : et si ce camion venait à **exploser** ? Votre mission est de l'empêcher de **rentrer en collision** quoi que ce soit, pour cela vous disposez d'un **quinzaine de véhicules**, sur **plus de 70 niveaux**, pour ger tout i pourrait se r sur son

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64

*Voir conditions à la caisse

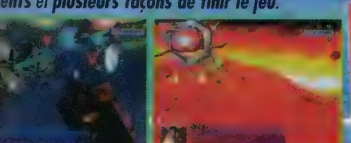
MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

ouveautés NINTENDO 64

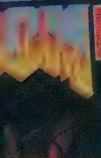
LYLAT WARS + VIBREUR

Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus **niveaux**, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en **3D**, **3 véhicules** ents et **plusieurs façons de finir le jeu.**



Les sensations provoquées par le **VIBREUR** LIVRÉ AVEC LE JEU simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !

NEW

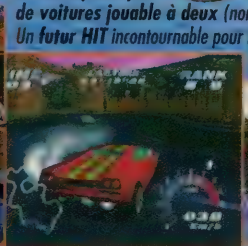


Vous êtes un «**Marine**», **seul** contre une **horde d'aliens** qui ont détruit votre monde. Vous les combattrez sur **30 niveaux de jeu**, avec des armes plus destructrices les unes que les autres, du **double canon scié** au **plasma gun**...

NEW

Titus nous livre en cette fin d'année un **superbe jeu de voitures jouable à deux** (nombreux circuits). Un **futur HIT** incontournable pour les possesseurs de Nintendo 64.

Lamborghini 64



NEW

NBA HANG TIME

Le seul jeu de basket sur Nintendo 64 ! Vous participerez aux tournois 2 contre 2, avec les plus grands joueurs de la NBA. Vous pourrez même **créer votre propre joueur** et lui faire utiliser **tous les coups spéciaux (jeu à 4 simultanément). À ne manquer sous aucun prétexte !!**

LES MICROMANIA

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H A 19 H

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Sanctuary II

A l'occasion de la sortie du second volume de "Sanctuary", il est grand temps de revenir sur cette saga (l'un des meilleurs mangas, de l'avis d'AKL et de moi-même). Il faut dire que le scénario et le dessin sont de grande qualité, ce qui est malheureusement fort rare.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore cette fabuleuse série, en voici une brève présentation. Asami et Hojo sont deux hommes hors du commun. Lorsqu'ils étaient enfants, ils habitaient le Cambodge, leurs parents furent tués et eux emmenés dans des camps. Ils réussirent à survivre et à parviennenr à gagner la frontière thaïlandaise.

Alors qu'ils sont de jeunes hommes, ils prennent conscience que, pour réaliser leurs rêves, ils doivent se séparer. L'un choisit de continuer ses études et devenir politicien, l'autre de devenir un chef de clan yakuza. Leurs chemins semblent diamétralement opposés, mais les deux garçons ont en commun la passion et l'envie de faire bouger les choses.

Certes, ils sont jeunes – beaucoup trop jeunes pour devenir des "chefs", pensent la plupart de leurs rivaux –, mais ils ont la rage de vaincre, et sont prêts à user de tous les moyens pour parvenir à leurs fins.

Ce qui frappe tout de suite à la lecture de "Sanctuary", c'est la qualité exceptionnelle du dessin. Ryochi Ikegami n'en est pas à son coup d'essai, car on lui doit déjà entre autres "Mai the Psychic Girl" et le désormais célèbre "Crying Freeman". Le dessin est d'une finesse rare, mais aussi d'un style tout à fait atypique. "Sanctuary" est un manga qui ne ressemble à aucun autre, et le scénario de Sho Fumimura est fascinant.

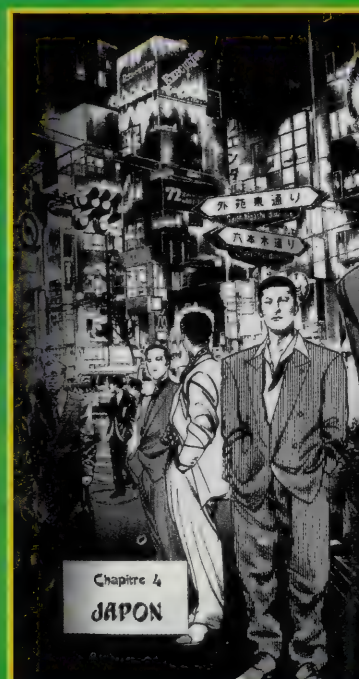
Il s'agit autant d'une analyse économique et politique du Japon que d'une aventure de manga. On en apprend énormément sur le système politique nippon, ainsi que sur la vie quotidienne dans l'Archipel. Ceux qui s'intéressent à ce pays se doivent de lire cette saga. D'autant que le scénario est d'actualité et (là, c'est carrément très fort) certaines prévisions faites dans ce manga se sont vérifiées depuis.

Enfin, on trouve dans cette histoire tous les ingrédients nécessaires à une bonne histoire: des intrigues avec l'ascension d'Asami dans le monde politique, de l'action avec les yakuzas et Tokaï, et un amour impossible entre un "Don" et une commissaire...

Si on pointe un revolver sur vous... attrapez le barillet.

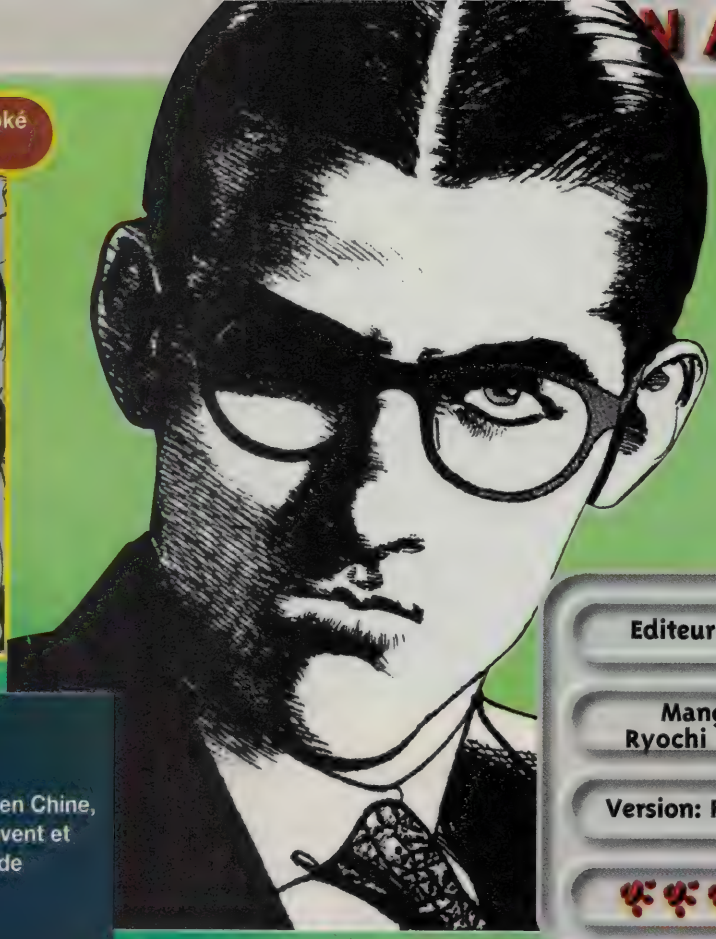
Le volume II de "Sanctuary" vient de sortir en librairie.

Le secrétaire général du Parti conservateur, qui est au pouvoir.



Ce ne sont pas des hommes en noir.

Comme quoi, même le karaoké peut s'avérer risqué.



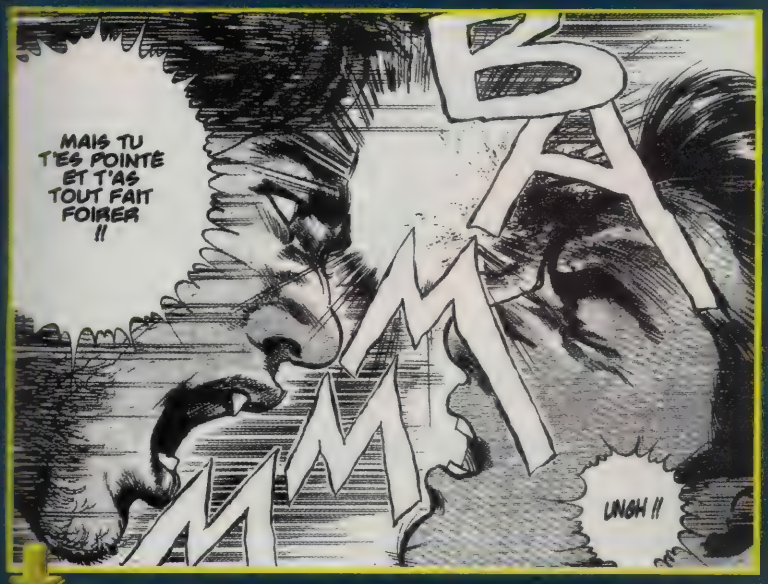
Editeur: Glénat

Mangaka: Ryochi Ikegami

Version: FRANÇAISE

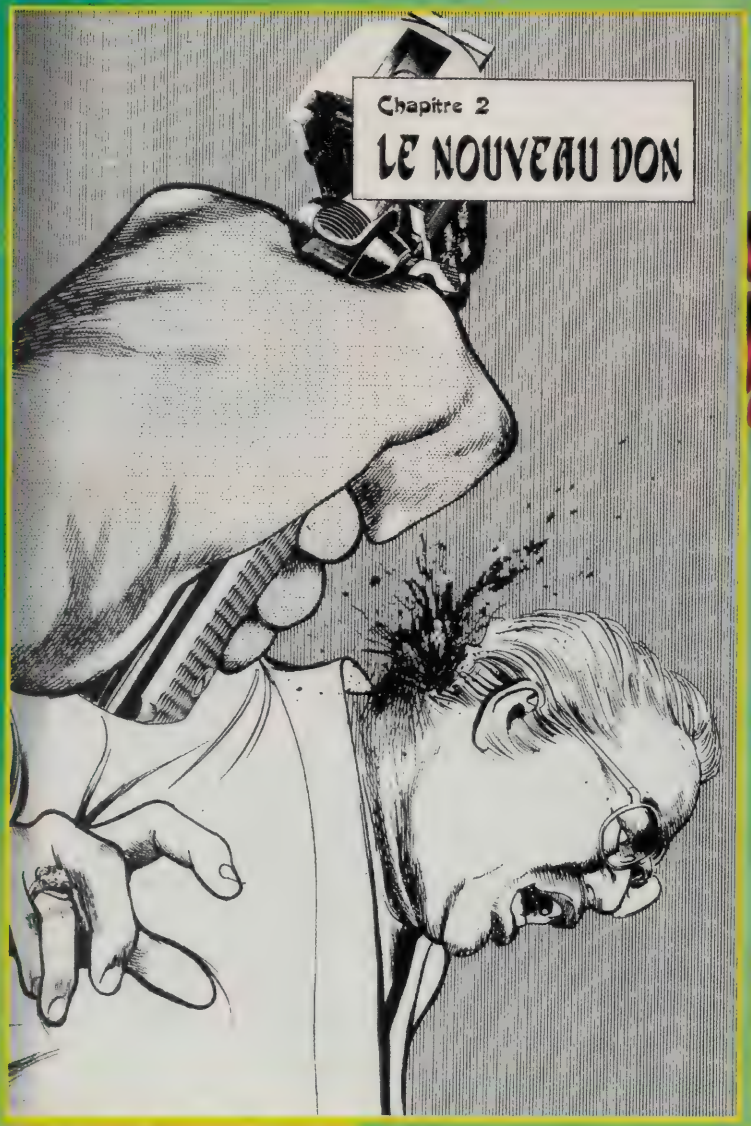
YAKUZA, KÉSAKO?

Les yakuzas sont l'équivalent de la mafia en Italie ou des triades en Chine, des organisations criminels. Dans ce monde, la poudre parle souvent et Hojo a su s'entourer des bonnes personnes. Tokaï est une sorte de nettoyeur version japonaise, mais avec le style en plus.



Hojo et Tokaï entame une petite "discussion".

Tokaï frappe des hommes des triades.



Hojo élimine son "Don".

Albator 84

Tout le monde connaît Albator, le corsaire de l'espace. En revanche, vous ignorez sans doute ses origines. Vous ne savez pas comment il est devenu borgne... Eh bien, grâce à cette cassette, le flibustier de la galaxie n'aura plus aucun secret pour vous.

Éditeur: AK VIDEO

Auteur: L. MATSUMOTO

Version: FRANÇAISE

Sur la jaquette, vous pouvez voir Alfred, le génie qui a construit le vaisseau d'Albator.

Tout le monde se souvient des aventures d'Albator et de son vaisseau. Les deux séries télé ont été diffusées sur Antenne 2 il y a plus de dix ans. Albator, alias Captain Harlock, est un personnage attachant: il est courageux et loyal... mais il a aussi quelques défauts – notamment un léger penchant pour l'alcool.
Son aventure débute alors que les Terriens ont perdu la guerre contre les extraterrestres. Albator refuse de cesser la lutte. Il rencontre Alfred, un petit génie qui a construit un astronef. Ensemble et avec une poignée de rebelles, ils vont s'exiler dans l'espace pour poursuivre la lutte. Ils se battent pour la Terre, bien que ses habitants aient déjà abandonné la partie. Le character-design reste fidèle à la série télé, l'animation est très moyenne, mais il faut dire que c'est un vieux film. Cela dit cette cassette vidéo, également connue sous le nom de "Arcadia of my Youth", est indispensable pour tous les fans de la série. Le scénario est très intéressant. Au final, "Albator 84" est un très bon DA qu'il serait dommage de rater.

L'Atlantis décolle pour quitter la Terre à jamais.

Albator aux commandes de l'Atlantis.

L'ancêtre d'Albator dans son avion.

30 CONSOLES N64

Nintendo®

À GAGNER

en appelant le

08 36 68 64 64*

Chaque jour = 1 chance de gagner

1 console N64 et 1 jeu N64 chaque jour

NINTENDO64

POUR LA BELGIQUE COMPOSEZ LE 0900 27 641

le du jeu déposé chez Maître Caillot - *coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn
nboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 65.000 Francs - Conformément à la loi informatique et liberté [num. 78-7 du 06/01/78]
s disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Nintendo et le logo Nintendo sont des marques déposées ainsi que les
ges utilisées de Nintendo Co., Ltd. [KIKOO production RCS 412796633]

Les Pandachtrucs

PETITS PRIX

Chez PFC, c'est l'heure des soldes... avec une rafale de bonnes vieilles cassettes à petits prix. A partir du 7 août, vous pourrez trouver les titres suivants: "Urotsukidoji 1" et "2", les excellents films "Street Fighter" et "Cobra", "la Cité interdite", l'immanquable "Gunnm", l'incontournable "Venus Wars", et enfin "Patlabor". Vous trouverez chacune de ces cassettes au prix conseillé de 79,50 F! Bon, je vais être mesquin, mais certains de ces titres sont déjà sortis en presse (avec un livret). Ce n'est donc pas toujours une bonne affaire. Une question: on destocke chez PFC?

LE ROI ASTRO

Glénat continue dans les triplettes, car ce sont les volumes 3 de deux chefs-d'œuvre de Tezuka qui viennent de sortir. Dont un épisode à ne surtout pas manquer, car il narre la mort de Léo. Quant à Astro, il sera oppposé à un robot invisible.

Astro le petit robot n'est pas l'ami d'Ulysse.

NINKU

Déjà le troisième volume de Ninku, malgré un dessin toujours aussi approximatif, ce manga est très efficace, et on se laisse prendre au jeu. Fusuke est un personnage attachant avec son air de gamin débile. Qui pourrait croire que derrière ce masque se cache un grand maître?

Fusuke a vraiment une tête impayable.

PRIVE DE DBZ

...verserai une larme sur la fin du règne de ...dokhee? Pas moi certes, mais le problème, c'est ...que vous risquez de ne plus voir de DA japonais à ...vie avant longtemps... Sauf si vous avez le câble. ...eil. Ben, finalement, je verse une larme, tiens.

BASTARD

...volumes so... ...nt mais ne se ...mblent pas. ...a en est déjà ... bonne six et ... va bientôt ...cer à ... un peu ... et grobill. ... excellent manga ... conseiller à tous les ...ns d'heroïc fantasy.

ROBOTECH

La saga continue avec la sortie des volumes 3 et 4. C'est toujours aussi excellent. Il n'y a pas de doute, il faut découvrir ou redécouvrir cette fantastique série.

En plus Consoles+ est parrain, c'est plus pur, non?

PHONECAFÉ, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

3615 177 029 000 10 - 08.3668: 2,23 F/mn - Pour la Belgique : 0900•01•299 pour tous les jeux. 18,75 FB/mn Pour la Suisse : 156•75•52 pour tous les jeux. 2,13FS/mn

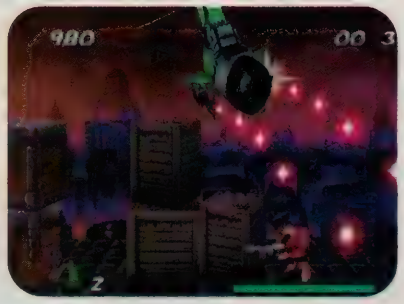
Photo : Pix

L'AGENT ARMSTRONG ARRIVE. LA MAFIA N

3615
VIRGIN GAMES*
08 36 68 94 95*
Astuces, infos, cadeaux.
*2,23F la minute

KUNG-FU JUNGLE

N REMETTRA PAS !



USA, années 30. Spats Falconetti, le " parrain " de la plus grande organisation criminelle du monde est sur le point de contrôler la planète en utilisant la violence, la corruption et l'intimidation. Un seul obstacle se place en travers de sa route : Agent Armstrong.
Avec plus de 30 missions aux fabuleux graphismes en 3D, une multitude d'armes, de lieux, d'ennemis et des musiques ultra dynamiques, Agent Armstrong donne l'occasion à tous les citoyens désireux de faire respecter la loi de se glisser dans la peau d'un justicier.

AGENT ARMSTRONG

PC CD-Rom

PlayStation

INTERactive

http://www.virgininteractive.fr

© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony computer Entertainment, Inc.

Agent Armstrong © 1997 King of the Jungle Ltd. All rights reserved.

© Virgin Interactive (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

NEWS

Objectif Micro

L'ARGUS DU JEU VIDÉO

● Objectif Micro est un organisme indépendant qui s'est donné pour but d'aider acheteurs et revendeurs en proposant le premier argus du jeu vidéo. Cette cotation comprend plus de 2 500 références (toutes consoles confondues) et se trouve réactualisée tous les trimestres. A l'instar du monde automobile, cet outil est un incontournable pour tout revendeur d'occaz qui se respecte. Le prix étant ce qu'il est (250 francs l'unité, ou 750 francs pour l'abonnement d'un an), il ne manquerait plus que vous vous en priviez! Disponible par courrier chez: Objectif Micro, 3 bis, rue Sadi-Carnot, 62223 Anzin-Saint-Aubin. Conseuledise!

Faire-part

SEGA RACHÈTE ADELINE

● **Fondé il y a cinq ans par des transfuges de Delphine, Adeline Software International compte une vingtaine de salariés déjà responsables de titres tels qu'Alone in the Dark, Time Commando ou encore LBA et LBA 2. Delphine Software ayant conservé les droits sur le nom Adeline, le groupe de développement s'appellera désormais No Cliché. On ne sait rien du montant de la transaction qui fait passer Adeline sous le giron de Sega, mais une chose est certaine: le hérisson bleu a plein de projets pour l'avenir. En effet, No Cliché va permettre à l'éditeur-constructeur de conforter ses positions dans le secteur du PC, mais également de commencer les développements pour sa future console. En espérant que leur progéniture sera à l'image de la précédente génération, nous adressons tous nos vœux de bonheur aux jeunes mariés!**

C'est officiel

LA M2 N'EST PLUS!

● Comme annoncé en exclusivité mondiale et galactique dans notre hors-série de l'été, Matsushita et Panasonic Wondertainment viennent d'officialiser que la M2 ne sortirait pas sous forme de console. "La technologie de la M2 restera au centre de nos projets multimédia, dans des secteurs tels que l'éducation ou les télévisions digitales à usage industriel" (kézako, ça?). Donc, fini la console, bonjour le multimédia! La majorité des titres en préparation devrait être adaptée sur d'autres supports, mais tout devrait se jouer au coup par coup... En espérant que le prochain coup sera le bon, nous adressons nos condoléances aux équipes en charge du projet!

Guerre des consoles

EMBRIGADEZ-VOUS!

● **Comme chaque été, Consoles+ réunit ses plus belles plumes pour vous dresser le compte rendu de la guerre des consoles et envisager l'avenir du jeu vidéo. Cette année encore, nous n'avons pas failli à la règle. Ainsi, vous retrouverez jusqu'à fin septembre en kiosque plus de 60 pages sur les monstres de Noël; un compte rendu exhaustif de la bataille que se livre Sega, Nintendo et Sony; les tests exclusifs des produits sortis en import en août (FF Tactics, Hexen, Samurai Spirits RPG, Hercules, Time Crisis, pour ne citer qu'eux...); et un dossier complet sur les consoles du futur. Même Niiico l'a lu, c'est dire...**

Tamagotchi

MÉFIEZ-VOUS DES IMITATIONS?

● **Alors que Bandai annonce l'arrivée dès septembre de nouvelles séries de Tamagotchis (avec de nouveaux coloris et de nouvelles icônes), de nombreux constructeurs en commercialisent des imitations. L'une des plus convaincantes est sans conteste le Virtual Bird (en photo), distribué par Fantasy Games. Cette bestiole présente des caractéristiques offre quelques fonctions supplémentaires au Tamagotchi de base. Vous devrez, par exemple, couvrir votre petit animal en fonction du temps ou le distraire avec des jeux. Bandai a annoncé que des actions seront menées pour sanctionner les constructeurs.**

Vive la Game Boy!
Alors que Nintendo venait récemment d'augmenter la capacité de production de sa Game Boy de 700 000 à 900 000 unités par mois, la demande a été telle qu'elle sera portée au million! Et dire qu'il y en a qui continuent d'acheter des Playstation et autres N64. Z'ont vraiment rien compris...

Starfox 64.
Aux Etats-Unis, les ventes de Starfox viennent d'établir un sacré joli record: 700 000 exemplaires du jeu sont partis en à peine cinq jours! C'est ce qu'on appelle de la vente à très grande vitesse.

Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

cheter, revendre, collectionner, tester...

NINTENDO 64

MARIO 64
FIFA 64
TUROK
ISS PRO
STARFOX
PILOT WING
WAVE RACER
MORTAL KOMBAT TRILOGY
HEXEN
HUMAN GRAND PRIX
DOOM
LAMBORGHINI
GOEMON 7 (JAP)
MISSION IMPOSSIBLE (US)
REV LIMITE (JAP)

Occasions et neufs

CD-ROM

SUPER BUDSY
X COM APOCALYPSE
DUNGEON KEEPER
PERFECT WEAPON
JEDI KNIGHT
DEMONS ET MAUANTS
IBA 2
CONSTRUCTOR
DARK COLONY
STAR FLEET
ATF 98
POPULOUS 3
NHL 98
CONQUEST EARTH
TITANIC
GT RACING...

Occasions et neufs

MEGA DRIVE ET SUPER NINTENDO

neufs et occasions

SATURN

DARKLIGHT
WARCRAFT 2
MADDEN 98
SHINING THE HOLY ARK
TORICO
LUNAR (US)
ALBERT ODYSSEE (US)
KING OF FIGHTER
INDEPENDANCE DAY
BOMBERMAN
DBZ 2
X MEN 2 (JAP)
FIGHTER MEGAMIX
SUPER PUZZLE FIGHTER
FRANKENSTEIN

Occasions et neufs

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX MEILLEURS PRIX

MAGIC L'Assemblée

Difintel-Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats * et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

** (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins*

Aix en Provence (13)	04-42-21-11-48
Ales (30)	04-66-52-44-66
Angers (49)	02-41-25-34-27
Annonay (07)	04-75-32-42-53
Argenteuil (95)	01-30-76-17-17
Athis Mons (91)	01-60-48-34-36
Bagnolet (93)	01-49-72-74-01
Beauvais (60)	03-44-48-53-60
Belley (01)	04-79-81-00-34
Bercy 2 CCial (94)	01-43-78-69-30
Biarritz (64)	05-59-24-39-07
Bordeaux (33)	05-56-79-05-52
Bourg en Bresse (01)	04-74-23-13-54
Bourgoin (38)	04-74-43-29-53
Caen (14)	02-31-85-59-00
Chalon Sur Marne (51)	03-26-68-49-49
Chambéry (73)	04-79-62-27-22
Champigny (94)	01-48-81-10-16
Chartres (28)	02-37-36-44-22
Chateaudun (28)	02-37-44-92-00
Chelles (77)	01-64-21-55-44
Courbevoie (92)	01-47-88-56-10
Dax (40)	05-58-56-29-03
Draguignan (83)	04-94-68-92-55
Elancourt (78)	01-30-13-87-30
Ferney Voltaire (01)	04-50-40-43-43
Fontainebleau (77)	01-60-71-91-14
Forbach (57)	03-87-88-67-16
Fougères (35)	02-99-94-21-00
Gap (05)	04-92-52-72-74
Haguenau (67)	03-88-63-88-36
Le Creusot (71)	03-85-55-08-02
Le Neubourg (27)	02-32-07-00-35
Levallois (92)	01-47-48-06-03
Livry gargan (93)	01-43-51-03-54
Lons le Saunier (39)	03-84-24-41-59
Lyon 2e (69)	04-78-37-15-70
Macon (71)	03-85-39-09-52
Maison alfort (94)	01-48-93-35-14
Mandelieu (06)	04-93-93-54-33
Meaux (77)	01-64-34-29-08
Metz (57)	03-87-74-65-70
Montigny le Bretonneux (78)	01-39-44-06-76
Nancy (54)	03-83-30-45-67
Nantes (Orvault)	02-40-59-53-00
Nice (06)	04-93-92-99-88
Nimes (30)	04-66-36-26-77
Nogent (94)	01-48-75-76-32
Nogent Le Rotrou (28)	02-37-52-44-44
Noisy Le Roi (78)	01-34-62-98-69
Nouméa	00-687-26-43-34
Orléans (45)	02-37-21-35-34
Paris 17 (75)	01-47-64-15-96
Paris 19 (75)	01-42-02-08-08
Pau (64)	05-59-80-37-68
Perigueux (24)	05-53-53-55-54
Perpignan (66)	04-68-35-54-98
Pontoise (95)	01-30-75-17-61
Pontault Combault (77)	01-60-29-53-76
Rennes (35)	02-99-78-26-96
Rouen (76)	02-35-73-68-50
St Etienne (42)	04-77-49-00-69
St Maur (94)	01-48-86-55-32
Sarcelles (95)	01-39-92-47-16
Thionville (57)	03-82-53-80-81
Toulon (83)	04-94-91-17-91
Valence (26)	04-75-78-09-68
Vannes (56)	02-97-47-40-78
Verdun (55)	03-29-86-14-41
Villejuif (94)	01-46-78-43-76
Villemomble (93)	01-48-55-21-69
Villeneuve Le Roi (94)	01-49-61-11-12

DIFINTEL MICRO NEWS

Auxerre - Valreas - Dole - Orange

DERNIÈRES NEWS DU FUTUR

■ **Api beurzday!** Super Pang Collection, Megaman Battle & Chase, et Megaman 8, seront distribués en France par Ecudis et devraient être disponibles en novembre. Un bon moyen de fêter les 10 ans du facétieux Megaman! Eh ouais, déjà!

■ **Super Mario 64 2.** Ça y est, c'est officiel. Super Mario 64 2 est en cour de développement! Les quelques informations communiquées laissent supposer qu'un mode 2 joueurs serait disponible et que Luigi sera de la partie. Le jeu devrait tourner sur DD64. Aucune date de sortie n'a été arrêtée.

■ **Castlevania: Symphony of the Night.** Alors que la version américaine du produit sur Playstation devrait débarquer en septembre, Konami vient d'annoncer son intention d'adapter le titre sur Saturn. Selon l'éditeur, le jeu serait assez différent de la version Playstation. Mais on ne sait pas dans quelle mesure.

■ **Namco sur N64.** Alors, quel va être le premier produit de Namco sur N64? Une version de Tekken? Time Crisis 2? Que nenni... Namco vient d'annoncer le développement de Famistar 64, un jeu de base-ball en 3D. Rien n'a filtré quant aux futurs titres de cet éditeur sur cette même bécane, mais le simple fait de savoir qu'ils sont officiellement licenciés suffit à imaginer que ce sont des petites bombes qui sont en préparation!

■ **La NFL sur N64.** C'est Acclaim qui sortira en France le premier jeu de foot américain de la N64, NFL Quarterback. La qualité des graphismes est surprenante, mais nous n'en savons que très peu sur le contenu du soft. Rendez-vous en novembre pour le test.

Sortie: 7 novembre

Final Fantasy VII (PS)

SQUARE RÉINVENTE LE RPG

Je ne sais pas ce qu'aurait donné ce FFVII sur N64, mais une chose est certaine: cette version Playstation donne au RPG une nouvelle dimension. Ce "film de synthèse" contient certaines des plus belles cinématiques de l'histoire de la Playstation (Namco restant toujours maître en la matière) et propose un système de magie d'une efficacité redoutable. Les aventures futuristes de Cloud et d'Avalanche vont bouleverser nos repères de joueurs et il ne faudra pas moins de trois CD (entièrement francisés) pour en voir le bout. Reste à savoir combien sera vendu ce petit bijou de programmation...

Sortie: novembre

Sonic R (Sat)

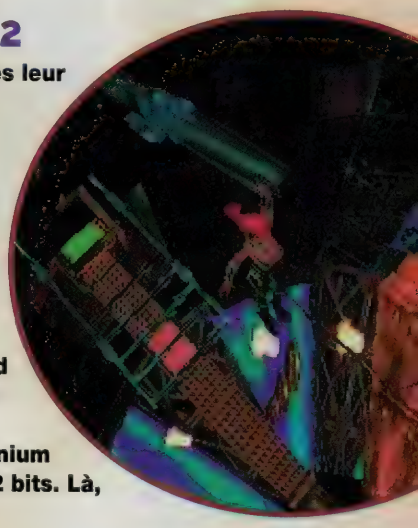
SONIC KART

Jusqu'ici, pour trouver Sonic dans un jeu de course, il fallait faire un tour sur Game Gear. Et, en plus, le jeu ne cassait pas des briques... Mais Sega est sympa et a pensé à nous, puisqu'il a fait appel à la talentueuse équipe britannique de Traveler Tales pour nous offrir un jeu de course à la sauce Sonic sur Saturn. Tous les héros de la série (Tails, Knuckles, Doc Robotnik...) sont de la partie et cinq circuits différents sont proposés. Ces courses regorgent de passages secrets et autres bonus planqués et, comme toujours, loopings et autres trampolines sont à l'honneur.

Pandemonium 2 (PS)

UNE NUIT EN ENFER 2

Sortie: novembre



Nikky et Fargus reviennent, un an après leur première aventure, pour continuer à blaster du pas-beau. Nos deux compères ont beaucoup gagné en maturité et se trouvent affublés de nouveaux coups spéciaux (Fargus peut utiliser son bâton comme un boomerang et Nikky va pouvoir user d'une foultitude de nouvelles magies). Vingt-deux niveaux et quatre boss vous attendent de pied ferme, et vous n'aurez que peu de temps pour vous extasier devant les décors et l'animation. Nous considérions déjà Pandemonium premier du nom comme le meilleur jeu de plates-formes 3D sur 32 bits. Là, vous allez voir...

Sega Touring Car (Sat)

SEGA A TOUTE BERZINGUE

Sortie: novembre

Tout comme Sonic R, ce nouveau jeu de course de Sega n'offre pas d'option 2 joueurs en écran splitté. En revanche, il vous sera possible de choisir votre bolide parmi quatre (Opel Calibra V6, Toyota Supra, Mercedes Classe C, Alfa Romeo 155 V6TI), et de tailler la route à des vitesses ahurissantes. Les sensations de conduite sont superbement rendues et le challenge est vraiment à la hauteur. Une version arcade et une version Saturn sont prévus.

que CONSOLES+ soit avec toi

PASSE EN VITESSE LUMIERE. ABONNE-TOI

11 numéros tu recevras + 1 manette tu choisiras

297 F seulement

ou

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à : Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** soit 11 numéros dont 2 gratuits.

❑ Je choisis de recevoir la manette SV 1102 Sony Playstation, je règle **297 F** au lieu de ~~562~~ F soit **265 F d'économie**.

❑ Je choisis de recevoir la manette SV 460 Sega Saturn, je règle **297 F** au lieu de ~~532~~ F soit **235 F d'économie**.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

Je recevrai la manette dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement à l'ordre de Consoles + par :

❑ Chèque bancaire ❑ Chèque postal

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋

Signature obligatoire :

C+ 68

Vous pouvez acquérir séparément la manette SV 1102 Sony Playstation au prix de 199 F, la manette SV 460 Sega Saturn au prix de 169 F et chacun des numéros au prix de 33F

EN DIRECT DE BIENTÔT...

■ **Mortal Kombat 4.** Ce titre de Midway, qui sortira dans un premier temps en arcade, est intégralement réalisé en 3D. Vous devriez y retrouver vos personnages fétiches et, bonne nouvelle, vous pourrez choisir votre arme en début de combat.

■ **Miyamoto.** Lors d'une récente interview parue dans un magazine japonais, le géniteur de Mario a annoncé que Nintendo travaillait sur 20 titres DD64, dont le très attendu Super Mario RPG 2. Cette version ne sera pas réalisée par Squaresoft (comme le premier du nom) mais bien par les équipes internes de Nintendo.

■ **Alundra.** Ce RPG de folie, réalisé par Sony lui-même, devrait sortir sur le sol américain pour Noël. Bizarrement, ce n'est pas Sony qui va se charger de l'adaptation, mais Working Design...

■ **Superman.** Titus, qui est en charge de l'adaptation des aventures de l'homme volant sur N64 et Game Boy, annonce que la version N64 verrait le jour dans le courant du second trimestre 98 et que la version Game Boy serait disponible en novembre.

Arcade Shark (N64)

L'ARCADE À LA ZON-ZON

Clairement destiné aux amateurs de bonne baston (les jeux ne sont pas nombreux sur N64, mais bon...), ce pad d'arcade propose un emplacement modulable pour le stick. Il pourra en effet se visser sur la partie analogique (au milieu) ou sur la partie digitale (à gauche). Au final, la précision est au rendez-vous. Le produit est assez stable, bien résistant et un emplacement pour la carte mémoire, un mode ralenti et un auto-fire sont disponibles. Reste que ce pad demeure assez cher, compte tenu du petit nombre de jeux qui en tirent vraiment parti. Disponible dans toutes les bonnes boutiques à un prix généralement constaté de 390 francs ou auprès de Génédis (pour les revendeurs).

Pad analogique (PS)

LE PAD DU FUTUR!

Disponible en version officielle depuis le 25 juillet, ce pad est l'un des produits le plus intéressants du moment. Un peu plus gros que la normale et doté de deux excroissances rondelettes sur lesquelles viendront se poser vos douillets petits pouces, ce périphérique vous offrira un confort de conduite indéniable à des jeux comme Porsche Challenge ou Rally Cross. De plus, la plupart des développeurs proposeront bientôt des jeux compatibles (Rapid Racer, G-Police, Croc, Crash Bandycoot 2`...). Disponibles un peu partout à un prix avoisinant les 200 francs.

En tout genre

LA FOIRE AUX ACCESSOIRES

Depuis l'avènement des 32 bits, les accessoires non officiels se multiplient. On a trouvé du futile autant que de l'étrange mais, à bien chercher, nous sommes parfois tombés sur de petites merveilles. Ainsi, au détour de certaines boutiques, nous avons découvert des cartes mémoire avec des capacités de stockage (et d'oubli) hallucinantes, des péritels, des rallonges pour les fils des pads ou encore des adaptateurs toujours plus performants. Reste à faire le tri. En règle générale, les premières versions de ces accessoires ne sont pas toujours très fiables (Datel est passé spécialiste en la matière...). Mieux vaut donc attendre des versions plus avancées. Ce mois-ci, vous allez crouler sous les premières versions de cartes mémoire pour la N64 (1 Mo pour environ 160 francs, 256 Ko pour environ 100 francs), faites donc attention à celle que vous allez choisir... Pour ce qui est des adaptateurs N64, apprenez qu'au jour d'aujourd'hui, l'adaptateur le plus efficace est le Super Convertor (il fait passer TOUS les jeux NTSC disponibles dans le commerce sur une console PAL, même Starfox, et il est vendu aux alentours de 199 francs). Mais résistera-t-il aux protections de plus en plus tenaces des prochains jeux de Nintendo?

Makopad (N64)

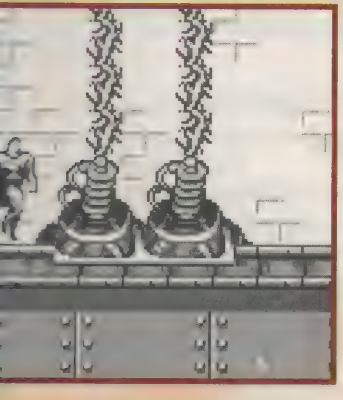
LE PETIT TRUC EN PLUS...

Fabriqué par Interact et distribué par Génédis, ce pad transparent (ou coloré, au choix) a l'avantage d'être vendu en bundle avec une carte mémoire. On revient au design des pad d'antan avec deux branches (au lieu de trois). La croix analogique semble plutôt résistante et sa précision est indéniable. Une bonne alternative au pad officiel. Bundle avec carte mémoire: environ 230 francs. Manette seule: environ 180 francs.

V3 Racing Wheel (N64)

POUR LES FOUS DU VOLANT

Voici un produit d'excellente qualité. Malheureusement, les jeux qui en tirent parti se comptent sur la moitié des doigts d'une main... Les boutons sont programmables, le volant offre une bonne résistance et les pédales sont tout à fait convaincantes... Bref, l'ergonomie est quasi parfaite (possibilité de régler l'inclinaison du volant) et les sensations sont bonnes... Mais franchement, on ne vous le conseille pas pour Mario Kart: pas évident de maîtriser les dérapages avec un tel engin! Disponible aux alentours de 500 francs.



ACCROCHES TOI AUX MANETTES ...

TU NE RÊVES PAS !!

SQU'AU 31.10. 97, CHEZ ULTIMA :

LA NINTENDO 64

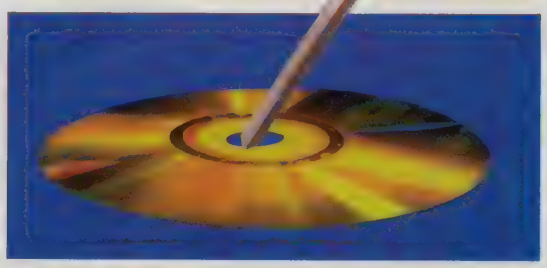
UR **MOINS** DE

300 FRS* !

MA REPREND TON ANCIENNE CONSOLE JUSQU'À 600F,
PROPOSE LA «64» A : 999F, FAIS LE CALCUL !
ORE MIEUX : ULTIMA RACHÈTE AUSSI TES ANCIENS
A PRIX ARGUS... POUR UN PEU, LA NINTENDO C'EST CADEAUX !!

ULTIMA

U AS TOUT À GAGNER



IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÊT DE CHEZ TOI !

hue des Gobelins - 75013
47 07 33 00
Boutique Jeux Video
ltaire - 75011
43 38 11 86
épublique Boutique Micro
ltaire - 75011
47 00 94 84
Germain des Prés
t germain - 75005
43 54 50 00

ue de la Marne-92600
47 91 49 47
ontoise
ommercial 3 fontaines
Place - 95000
30 31 25 25
Moulineaux
ommercial
Moulins» - 92130
47 36 17 03

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 18 93
Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41
Arras
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10
Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70
Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11
Brive
29, rue de la république - 19100
Tél : 05 55 17 18 00
Brunoy
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82
Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03
Châlon/soane
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40
Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97
Dax
50, avenue St vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58
Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 60 00
Libourne
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11
Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99
Lyon
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

Millau
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01
Metz
Centre Commercial St jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46
Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - 34000
Rue Jules Millau
Tél : 04 67 92 97 59
Nancy
galerie St sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33
Nimes
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16
Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86
Perpignan
Centre Commercial- Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11
Roanne
75, rue Maréchal Foch - 44300
Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79
Rouen
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68
Royan
62, Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79
Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12
Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34
Tours
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39
Voiron
2, rue georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :
Grenoble
4, rue St Jacques - 38000
Puteaux
25, Bd Richard Wallace - 92800
Toulouse
Centre Commercial Gramont - Auchan - 31000

ULTIMA EN VPC

MINITEL 3615 ULTIMA GAMES

TÉLÉPHONE
01 47 07 33 00
FAX
01 45 35 30 90
PAR COURRIER
ULTIMA VPC
57, AVENUE DES GOBELINS
75013 PARIS

BIENTÔT : CAEN, AUCH, LAVAL, ANTHONY ET STRASBOURG.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

E SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASION DEPUIS 1984 !

PETER PLANE

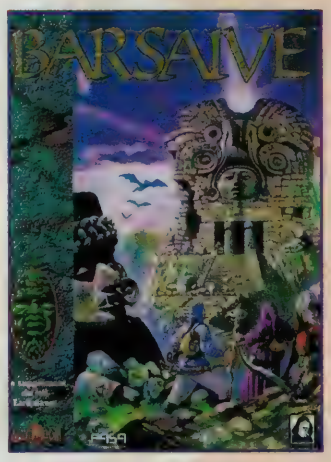
■ **FEUILLETON TSR/WIZARDS OF THE COAST, SUITE.**
Dans le dernier numéro du magazine "Dragon US" (lequel appartient à TSR), le rédacteur en chef se félicite de ce qu'il qualifie de "très bonne nouvelle". On sait déjà que Wizards of the Coast n'arrêtera pas le jeu de rôles. Nous aurons certainement davantage d'informations lors de la Gen Con.

■ **1997: ANNÉE DE LA SCIENCE-FICTION?**
On est pour l'instant sans nouvelle de "Alternity", la superproduction S-F promise par TSR, si ce n'est que, malgré les difficultés rencontrées par l'éditeur américain, le projet n'a pas été abandonné. Chez White Wolf, on attend "Aeon" d'ici la fin de l'année.

■ **"DEADLANDS" EN FRANÇAIS,**
c'est pour très bientôt chez MultiSim. Le jeu à succès de Pinnacle Entertainment, qui permet d'incarner des cow-boys zombies (entre autres), sera là en octobre, et bénéficiera d'une édition plus accessible, à moins de 200 francs... Prévenez votre tirelire!

■ **BELLE SÉRIE DE RÉÉDITIONS**
pour "l'Appel de Cthulhu" chez Chaosium: "Dreamlands" (le guide des contrées du rêve) et "les Masques de Nyarlathotep" (sans doute la meilleure campagne jamais écrite, tous jeux de rôles confondus) sont de retour en versions revues et corrigées. Ça va être dur de s'en passer...

■ **VOUS AVEZ AIMÉ "MEN IN BLACK", LE FILM?**
West End Games vous propose "MIB", le jeu de rôles. La firme américaine semble s'être spécialisée dans les adaptations de films à succès, puisqu'elle nous a déjà offert les adaptations plus ou moins réussies de "Star Wars", "Indiana Jones", "Tank Girl" et "les Contes de la crypte"!



Barsaive
COMMENT FAIRE SANS?

● A l'heure où FASA, l'éditeur américain d'"Earthdawn", sort "Theran Empire", un supplément bourré de révélations extraordinaires (sans trop en dévoiler, on peut dire que l'on comprend mieux maintenant le rapport entre Earthdawn et Shadowrun...), Descartes Editeur fait preuve d'un bel esprit d'à-propos en nous offrant "Barsaive" – un sourcebook primordial sur la principale contrée du monde d'Earthdawn. La boîte originale est devenue un livre à couverture dure, mais les qualités du supplément restent les mêmes: une accumulation quasiment exhaustive d'informations sur ce qui reste l'une des plus belles contrées médiévales-fantastiques de ces dernières années, et la carte couleur qui va avec. On l'aura compris, "Barsaive" est l'investissement obligé de tout maître d'"Earthdawn" qui se respecte.

Les Royaumes oubliés
LE MYTHE À LA PORTÉE DE TOUS

● Petit récapitulatif: depuis l'abandon à moitié assumé de "Dragonlance" (on en veut pour preuve la timide et récente tentative pour relancer ce monde dans le cadre d'un nouveau jeu), "les Royaumes oubliés" sont LE terrain d'aventures des joueurs d'AD&D. Des dizaines de suppléments et de romans sont déjà sortis sur le sujet, faisant des "Royaumes" le monde le plus abondamment décrit de l'histoire du jeu de rôles. Que la deuxième édition de cet univers fantastique soit aujourd'hui accessible aux joueurs anglophobes n'est donc que justice. Bien sûr, la boîte de base ne fait que survoler le monde en question, mais avec un peu d'imagination, il y a déjà là de quoi jouer des années durant. En souhaitant que les suppléments les plus essentiels suivent rapidement...

Planescape
AD&D TRANSFIGURÉ!

● Disons-le tout net: "Planescape" n'est pas seulement la gamme AD&D la plus originale. Cette fantasmagorie éveillée est également, de l'avis de certains, ce qui s'est fait de plus beau, de plus novateur et de plus abouti dans le petit monde du jeu de rôles. La traduction de la boîte de base devrait convaincre les plus réticents. On y découvre Sigil, la cité-anneau qui trône au centre de l'univers, et son implacable souveraine, ainsi qu'un précis de cosmologie sauce AD&D et une description des principaux plans d'existence. Avec Planescape, vous pourrez balader vos aventuriers aux quatre coins de l'univers, et stimuler leur imagination et leurs capacités comme jamais. Un chef-d'œuvre!

3617 GAME OVER

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1. Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

DEJA 10 000 CLIENTS SATISFAITS!!!

50 TITRES DISPOS* EN 48 H :

- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Rage Racer
- Independance day
- Jonah Lomu Rugby
- Formula 1
- Pandemonium
- V-Rally
- Wipeout 2097
- Destruction Derby 2
- Sega Rally
- Fighters Megamix
- Tomb Raider
- Mario Karts 64
- Turok 64
- Etc...

*dans la limite des stocks disponibles

ez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
nt à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données
s vous concernant. Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.
/ POLLEN

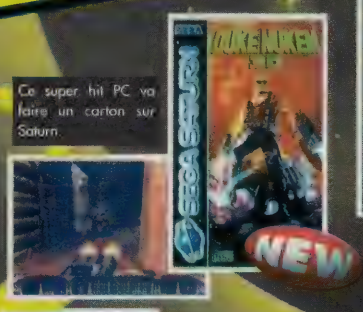
DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

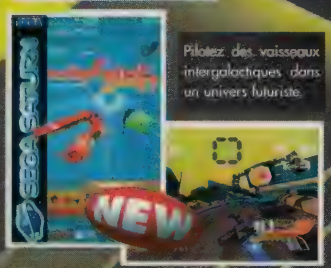
- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
  Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.**
  Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.**
  Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



Ce super hit PC va faire un carton sur Saturn.

Une compilation des meilleurs titres Sonic accompagnée d'une version inédite.



Pilotez des vaisseaux intergalactiques dans un univers futuriste.

CONSOLE SATURN + 1 PAD

990 Frs

Retrouvez vous dans le manoir de la terreur avec ce titre 100% action.

DEJA PLUS DE 90 BOUTIQUES

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

10 NOUVEAUX MAGASINS

MACON
281, rue Carnot
03.85.40.91.74

LES LILAS
143, rue de Paris
01.43.63.05.37

DRAGUIGNAN
36, bd J. Jaurès
04.94.53.64.18

GENEVE2
Avenue Henri Dunand
022.800.30.90

RENNES (ANCIEN SEQUENCE NEWS)
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26

NIMES (NOUVELLE ADRESSE)
Cours Amiral Courbet
04.66.21.81.33

DIJON (NOUVELLE ADRESSE)
88, rue de la Liberté
03.80.58.95.94

CHARLEVILLE-MEZIERES
19-41 passage rue de la République
03.26.77.96.76

ST DENIS de la Réunion
317, rue Marechal Leclerc
02.62.29.65.36

BREST (ANCIEN STOCK GAMES)
12, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46

FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél :05.56.44.77.02
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55 17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél . 03.85.42.98.58
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.26.77.96.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.53.64.18
DUNKERQUE	Tél : 03.28.66.73.73
EVRY CORBEIL *CENTER*	Tél : 01.69.07.73.15
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66 57.33
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél : 04.70 34 09.95
NANTES	Tél . 02.40.35.57.93
NARBONNE	Tél : 04.68.32 07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81 33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU *CENTER*	Tél : 08.36.68.22.06
PERIGUEUX	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN	Tél : 04.68.34.05.11
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
ROANNE	Tél : 04.77.78.09.20
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.
SETE	Tél : 04.67.74.81
ST BRIEUC	Tél : 02.96.62.33.
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.
TARBES	Tél : 05.62.44.92.
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.
TOULON	Tél : 04.94.91.39.
TOURS	Tél : 02.47.20.42.
TROYES	Tél : 03.25.73.11.
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.20.51.44.

SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.
SION	Tél : 027.323.83.
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISS
CONTACT GILLES MAUBÉ 00 33 4 50 87 16 7

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.
LE TAMPON (Réunion)	Tél : 02.62.27.87.
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.26.95.

Formula One 97
NEW
Deux races se livrent une guerre sans merci dans un monde chaotique
WARCRAFT II
NEW
PlayStation
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990Frs
NEW
Retrouvez vos équipes favorites avec cette simulation de Football Américain.
J. Madden 98
NEW
Jurassic Park II
Vivez les sentation d'un chasseur de T-Rex et de Raptor.
NEW
Après le très séduisant Burning Road, l'équipe de Toka remets ça
TOP
V-RALLY
Un réalisme encore jamais atteint dans le domaine de la simulation automobile. Graphisme en 3D en temps réel.
DOCK GAMES CENTER est un nouveau concept de magasin DOCK GAMES
Implanté en centre ville n°1 ou centre commercial
CK GAMES
ideo Neufs et Occasions
OUVERTURE DE 4 DOCK GAMES CENTER
VALENCIENNES
1, place de Tournai
03.20.51.44.75
PAU
C.com. Carrefour Lescar
05.59.72.91.32
EVRY CORBEIL
C.com. Carrefour Villabé (aut. A6)
01.69.07.73.15
BORDEAUX
142, cours Victor Hugo
05.56.44.77.02
NEW
...e cockpit d'une Formule 1 ... vous couper le souffle !!!
MARIO RACE 64
HIT
Fabuleux jeu de simulation de Jet Ski, les vraies sentations de la glisse. 1 ou plusieurs joueurs.
TUROK
HIT
Adapté d'une bande dessinée, Turok exploite à 100% les capacités de la N64.
NEW
DUKE NUKEM 3D
Débarquez à Los Angeles post atomique et utilisez toutes les armes que vous trouverez pour exploser les aliens.
NBA HANG TIME
NEW
Pour tous les mordus de Basket, ce titre est indispensable.
Toutes les équipes internationales sont au rendez-vous. De superbe animation9la 3D fait son appartion.
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
HIT
KONAMI
NINTENDO64
MARIO KART 64
TOP
Mario et ses bolides tout en 3D. de 1 à 4 joueurs. avec ses 20 circuits.
SUPER MARIO 64
HIT
Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D avec le nouveau Mario.
CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999Frs
Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.
ncept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe
es centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes,
rs, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
R DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC
selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

De nombreux sites Internet se sont chargés de dévêtir la belle Lara. Sans l'accord de ses géniteurs, bien évidemment!

Lara mise

Depuis le succès de Tomb Raider, Toby Gard (ici au premier plan) s'en est allé vers de nouveaux horizons.

En à peine un an d'existence, Lara Croft s'est taillé une réputation qui dépasse de très loin l'univers du jeu vidéo: incursions dans le milieu de la mode, bientôt dans celui de la musique, du cinéma, de la télé... Elle se décline dans des espaces que bien peu de héros de pixels ont eu le loisir de traverser.

Pour percer le secret de ce fantastique engouement provoquée par la belle aventurière, nous sommes allés interroger Lara elle-même dans son monde de polygones. Une combi virtuelle, un modulateur de réalité et le tour était joué. Interview virtuelle d'un star ni d'os ni de chair.

Avoir Lara gentiment installée sur son tabouret au bar de cet hôtel perdu au fin fond du Derby, on pense immanquablement à ce graphiste qui lui donna vie trois ans plus tôt dans les salles de travail de Core Design.
A la question de savoir pourquoi il avait choisi une héroïne plutôt qu'un mâle viril dégoulinant de stéroïdes, ce personnage du nom de Toby Gard s'était exclamé: "Il n'y a que des mecs dans les jeux, ça commence à bien faire! C'est quand même plus excitant de diriger une belle fille...".
Pour ce gars au regard avenant et à la barbichette léninienne l'avenir était tout tracé chez Core Design. Mais il n'a pas su résister aux sirenes d'autres groupes qui, depuis la sortie de Tomb Raider, lui proposaient des sommes faramineuses. Il est parti. Laissant les droits d'exploitation de son personnage derrière lui, et le soin à d'autres de réaliser le futur Tomb Raider 2

Rhona Mitre prête sa voix pour le single de Lara qui sortira en novembre. Aussi mignonne que dans le virtuel.

Une jeune femme très en vue

Assise devant la glace du bar, Lara sirote son verre de soda, fumant cigarette sur cigarette. Elle a les cheveux plus longs que son personnage dans Tomb Raider. Elle paraît plus jeune aussi. L'agence Models vient de lui faire signer en Angleterre un contrat important et les stylistes du monde entier "se l'arrachent". Et elle est plutôt ravissante dans sa petite robe signée Colonna ou dans son maillot Gucci.

Eidos vient de lui apprendre qu'une personne sera chargée de s'occuper à plein temps de gérer son image et ses licences. Elle ne comprend pas. C'est certainement mieux comme ça. Depuis son apparition dans Tomb Raider, plus de 2 000 sites Internet dédiés à sa seule personne ont vu le jour! Niveaux jouables pour Tomb Raider 2 (sur PC), photos de la star légèrement vêtue, voire même montages carrément hard... Lara a excité les imaginations, et personne ne s'est gêné pour détourner son image. Elle semble s'en moquer, mais ses patrons ne voient pas la chose du même œil: un procès est déjà en cours contre quelques Anglais un peu trop sensibles à son tour de poitrine...
De nombreuses autres enquêtes sont en cours.
Elle allume le cigare que je lui tends. Un peu gênée...

Lara mélomane

Si vous lui demandez ce qu'elle prépare en attendant la sortie d "Pilleurs de Tombes 2" en novembre, elle vous lance un regard tranquillement hautain,

Croft à nue

Le styliste Jean Colonna a également craqué pour Lara.

Lara Croft est l'une des premières héroïnes de jeu vidéo à focaliser autant l'attention des magazines non spécialisés.

…n air de dire que "vous …urnez quand même vous …eigner...". Devant mon air …nt, elle décoche son plus …au sourire: "Ma copie dans le …nde réel, Rhona Mitre, devrait …charger de la promotion de …n single pour novembre. …e Stewart, un ex-Eurythmics, …t chargé de la composition. …2 a également fait des …positions. Ils ont acheté à …cos des images spécifiques …filsées pendant leur tournée …ropéenne, le PopMart Tour...". …este à se retrouver le 6 septem…e au Parc des Princes, ou à …ontpellier un peu plus tard, …ur leur concert... La voilà qui …antonne. J'étais certain qu'elle …tait programmée que pour …usser des "uuhhh!"... Bizarre.

…n contrat avec Mario!

… elle a pas mal d'autres projets, …re miss Polygones 97. Des …cs de tout poil, de la bédé …alisée par des Frenchies) aux …les obscures (le film devrait sortir fin 98). Un énième soda plus tard, elle nous avoue qu'elle se produira sur Nintendo 64 dans le courant 98. Elle "peut juste nous dire" que cette aventure se situera entre le premier et le second volet, et qu'elle est en plein développement. C'est léger. Elle se marre. Se lève. Je la suis.

En "une" des quotidiens

Subjugué par sa démarche, je ne peux m'empêcher de penser à Super Metroïd, ou à Miss Pacman. De jeunes starlettes qui n'ont pas réussi aussi bien qu'elle. Je me dis qu'elle sera bien la seule à avoir drainé autant de public féminin devant une console. L'"effet Spice Girls", peut-être. Je mate mes notes. Je relève que plus de 300 pages ont été écrites

Le jeu devrait sortir en novembre, en même temps que le single.

La tenue dessinée par Alexander McQueen.

Sept personnes sont en charge de réaliser Tomb Raider 2, il n'était que six pour le premier opus.

Dans Tomb Raider 2, il y a de fortes chances pour que notre héroïne se voit affublée d'un blouson. Très grande classe.

sur elle dans la presse française et qu'une vingtaine de couv' lui ont été consacrées! "C'est la première fois qu'un quotidien national fait sa couv' sur une héroïne de jeu vidéo" analysait récemment son attachée de presse à propos de "Libération". Entourée de ses deux gardes du corps, elle s'avance vers la terrasse.

Le fiasco japonais

Elle n'a pas l'air décontenancé quand je lui fais remarquer, qu'aussi mignonne soit-elle, elle a fait un véritable bide au Japon. Son jeu n'est même pas dans le top 50 (pas 10, hein, 50!) des meilleures ventes japonaises. Et pourtant les Japonais raffolent d'idoles virtuelles. Lara s'en fout. "Le style de jeu de Tomb Raider ne les intéresse pas. Tout ce qui vient du PC fait un flop chez eux. Mon look est trop européen, je suis trop masculine pour eux... pas assez attachante."
Après vingt minutes d'entretien, un malabar m'informe que le temps accordé à mon interview était largement écoulé.
En sortant, je croise un confrère qui fait le poireau dans l'escalier, un peu anxieux. Un quart passé avec Lara suffit à comprendre sa popularité: mensurations de rêves, féminité exacerbée, tout ce qu'il faut d'agressivité et de souplesse. Le genre de beauté qui ne laisse pas le mâle occidental indifférent...

aris, Lyon & Antony ! Pontault-Combault ouvert en septembre !

Les magasins RecycleWare !

Un large choix de jeux video neufs et recyclés !

ecycleware est la première chaîne de magasins pécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Garanti 6 mois
- Reconditionné sous blister
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

PARIS
, rue Pierre-Lescot
5001 Paris
él. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
Rez-de-chaussée
A côté de "Loisir & Creation"
69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

RECYCLEWARE PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour - 77340 PONTAULT COMBAULT

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

ecycleware reprend vos jeux PlayStation et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

MPORTANT ! *Chez Recycleware*
n reprend vos anciens jeux au même prix,
ue vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Need for Speed	99 F	Worms	169 F	Wipe Out 2097	199 F	Need for Speed 2	249 F
Toshinden	89 F	Ridge Racer Revol.	99 F	Destruct. Derby2	179 F	Jet Rider	199 F	Overblood	249 F
Air Combat	99 F	Time Commando	99 F	Resident Evil	189 F	Cool Boarders	219 F	Panzer General 2	249 F
Adidas Power Soc.	99 F	Int. Track & Field	129 F	2Xtreme	199 F	Rebel Assault 2	219 F	Perfect Weapon	249 F
Alien Trilogy	99 F	Chevaliers de Baph.	149 F	Com. & Conquer	199 F	Suikoden	219 F	Rage Racer	249 F
Doom	99 F	Fifa 97	149 F	Crash Bandicoot	199 F	Adidas P. Soc. 97	229 F	Rally Cross	249 F
Fade to Black	99 F	ESPN Extr. Sports	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Area 51	229 F	Rugby Jonah Lomu	249 F
Rayman	99 F	Formula 1	169 F	Pandemonium	199 F	Cité des Enf. Perdus	249 F	Soul Blade	249 F
Road Rash	99 F	Legacy of Kain	169 F	Porsche Challenge	199 F	ISS Pro	249 F	Syndicate Wars	249 F
Tekken	99 F	Soviet Strike	169 F	Tekken 2	199 F	Little Big Advent.	249 F	Vandal Hearts	249 F
Total NBA' 96	99 F	Tobal N°1	169 F	Tomb Raider	199 F	MicroMachine V3	249 F	Wing Com. 4	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* SATURN

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Die Hard Trilogy	169 F	Com. & Conquer	199 F	Torico	219 F	Bomberman	269 F
Virtua Fig. Remix	149 F	FIFA 97	169 F	Tomb Raider	199 F	Fighter Megamix	249 F	Die Hard Arcade	269 F
Sega Rally	149 F	NBA Live 97	169 F	World Wide Soc.	199 F	Man X TT	249 F	Pandemonium	269 F

IS de 20 000 jeux neufs et recyclés en stock !

2, rue Pierre-Lescot - 75001 PARIS
Métro & RER Châtelet-Les Halles
Tél. 01 42 36 25 42

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Comment élever

Fin novembre 1996, les Tamagotchi voient le jour au Japon et deviennent un véritable phénomène de société. Fort du succès de son animal de compagnie virtuel, Bandai lance son bébé à la conquête de la planète. Le seul qui pourrait se plaindre de ce baby-boom est Sega qui devait fusionner avec Bandai et qui a vu son mariage annulé, son ex n'ayant plus besoin d'argent...

Arrivés en France le 12 mai 1997 et distribués au compte-gouttes par Bandai, les Tamagotchi se trouvaient en vente principalement dans les grands magasins, à un prix variant entre 99 F et 149 F. Quatre modèles étaient alors disponibles: un blanc, un bleu transparent, un jaune et un fuchsia avec des chiffres. Depuis peu, quatre nouveaux modèles ont vu le jour: un fuchsia transparent, un bleu ciel, un jaune et un fushia avec de gros chiffres.

le jour du lancement, ces cyber-nurses vous présentaient leurs bébés

Les différentes phases du Tamagotchi

Suivant l'attention que vous porterez à votre Tamagotchi, il resplendira de santé, deviendra malade, ou, dans le pire des cas, "retournera sur sa planète". Une bonne éducation passe par des soins attentifs. Vous devrez donc le laver, l'empêcher de prendre trop de poids et surveiller ses niveaux de Hungry (appétit) et de Happy (joie). L'évolution du Tamagotchi passe par plusieurs phases: œuf, bébé, enfant, adolescent, adulte. Les phases œuf, bébé et enfant sont les mêmes pour tous. A l'adolescence, une différenciation se produit suivant l'éducation qu'il aura reçue. Le Tamatchi est en bonne santé, et pourra évoluer en Masukutchi, en Mametchi ou en Ginjirotchi. Le Kutchitamatchi lui est souffreteux et donnera le Nyarotchi, le Taracotchi ou le Kutchipatchi. Il existe enfin un Tamagotchi caché, le Oyajitchi (grand-père), que l'on obtient seulement à partir du Masukutchi.

Un bébé bien à vous

Attention: en démontant votre Tamagotchi, vous perdez la garantie du constructeur! Si vous voulez démonter votre protégé, munissez-vous d'un petit tournevis cruciforme, et placez-vous sur une surface plate et dégagée. Sachez, et cela en rassurera plus d'un, que lorsque vous enlevez les piles, le Tamagotchi continue

Un Tamagotchi dans un téléphone portable!

Le nouveau projet de Bandai: les Monsters. Reprenant le principe des Tamagotchi, ils pourront se battre entre eux.

DÉMENTI

Une rumeur persistante au Japon affirmait que les morts ne pouvaient être relancés. Sachez qu'il n'en est rien, et que sur tous les modèles un bouton Reset permet de relancer votre Tamagotchi.

son Tamagotchi

vre pendant une dizaine de condes, ce qui permet de anger les piles sans le tuer. us pouvez le personnaliser en hangeant les parties infé- ures avec un Tamagotchi ne autre couleur. Pour aller s loin dans le détail, vous uvez échanger les boutons. qui donnera un Tamagotchi ment unique.

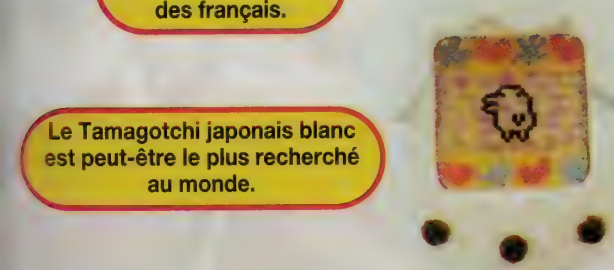
ncore plus fort!

e astuce très utile permet de ttre le Tamagotchi en pause. ur ce faire, sélectionnez eure, appuyez sur bouton C et, t en maintenant la pression, puyez sur A. Le mot "SET" paraîtra. Ne touchez plus à rien, le Tamagotchi est en pause. Pour le relancer, réglez l'horloge avec A et B, puis appuyez sur C.

Vous pouvez aussi tricher sur l'âge de votre Tamagotchi. Pour le faire vieillir, mettez-le en pause comme indiqué ci-dessus, et avancez l'horloge de douze heures. Relâchez la pause, puis recommencez encore une fois: votre Tamagotchi a pris un an.

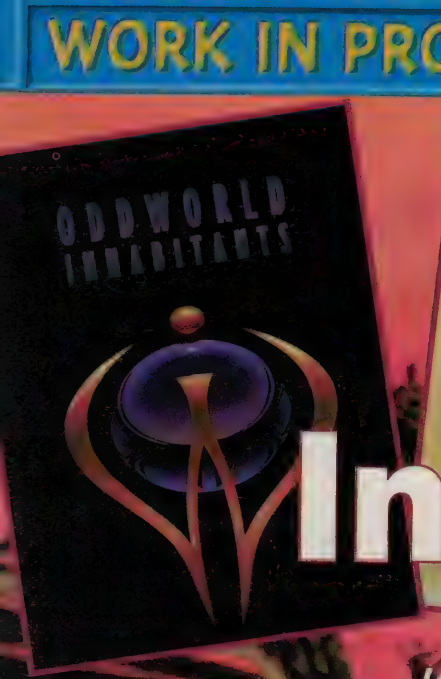
Pour accéder au Test Mode et vérifier que l'écran à cristaux liquides fonctionne, gardez A appuyé et pressez le bouton de Reset. L'écran devient noir. Pressez ensuite B, C, A, B pour vérifier que tout marche bien.

Les Tamagotchis japonais ont des couleurs différentes des français.



Le Tamagotchi japonais blanc est peut-être le plus recherché au monde.

Les nouveaux Tamagotchi japonais viennent du ciel, de la forêt et de la mer.



In Odd we trust

Le 2 juillet dernier, GT Interactive nous conviait à Londres pour la présentation officielle de Oddworld: Abe's Oddysee, leur produit phare de cette fin d'année. Trois ans de maturation pour un jeu qui s'annonce... formidable! **Niiico**

Abe's Oddysee est un jeu qui regroupe en son sein plusieurs genres: plates-formes, réflexion et action. De quoi satisfaire bon nombre d'entre vous. Si le principe rappelle Out of This World, Lost Vikings ou Prince of Persia, il s'en différencie par une grande originalité et un caractère unique. Le jeu vous conte l'histoire d'un habitant de Oddworld, Abe, modeste ouvrier chez Rupture Farms, une usine de conditionnement de viande. Un jour, Abe découvre que lui et ses amis formeront l'ingrédient principal du prochain produit de l'usine. Cette révélation en fait un homme traqué mais aussi un héros: lui seul peut sauver les siens d'une extermination certaine.

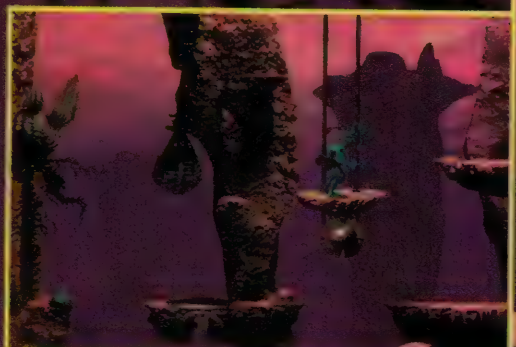
Odd-toi d'là que j'm'y mette

Abe est capable de marcher (normalement ou sur la pointe des pieds), courir, sauter, s'accrocher, s'agenouiller, faire des roulades au sol et... discuter. Il maîtrise quelques mots, comme "Salut", "Lève-toi", "Suis-moi" ou encore "A bientôt", ce qui s'avère très utile pour aider les siens à s'évader d'Oddworld. Plus drôle encore, Abe est capable de roter ou de lâcher des pets. Ce vocabulaire très "pandesque" sera très utile en temps voulu (il faut y jouer pour le croire). Le jeu ne dispose pas de scrolling. Chaque écran est fixe, et seules les scènes cinématiques en images de synthèse (d'une qualité exceptionnelle) sont animées. On passe des scènes cinématiques aux écrans de jeu sans coupure ni écran de chargement, mais par de magnifiques enchaînements fluides et rapides.

Against all odds

Les énigmes à résoudre sont nombreuses. A chaque écran correspond en gros une énigme. Cela va de la plus simple, un bouton à actionner pour ouvrir une porte, à la plus délicate, une énigme qui se résout sur trois écrans... Bonjour la synchronisation!

La violence n'est pas courante dans le jeu, mais il faut être capable de se montrer méchant et exploser les monstres à tout instant de la partie.



Pour se déplacer de plate-forme en plate-forme Abe's utilise un ascenseur rudimentaire mais très efficace.

En se concentrant, Abe peut contrôler l'esprit d'un ennemi ou d'un animal.

GT Interactive

Playstation

Plates-formes/réflexion
1 joueur

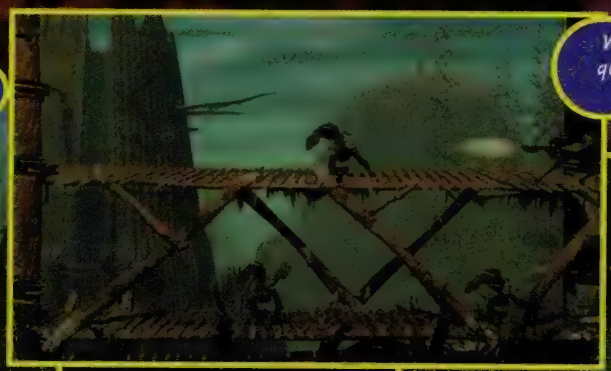
Octobre

...ur et à mesure de votre ...emple, vous apprendrez à ...mer parfaitement votre personnage et à accomplir les actions qui vous sortiront des ...situations épineuses. Certains des animaux qui peuplent Oddworld vous viendront en aide, comme cette sorte de grosse autruche sans plumes capable d'effectuer des bonds spectaculaires pour franchir les crevasses. Abe peut aussi, quand cela reste possible, se saisir de l'esprit de ses ennemis pour les contrôler. Ce qui se révèle très utile, la plupart d'entre eux étant armés. Ainsi, en les contrôlant, Abe peut devenir un véritable "serial killer". Les ennemis sont nombreux et les rencontres souvent peu amicales. Oddworld est un monde hostile et vous l'apprendrez bien vite... à vos dépens, hélas!

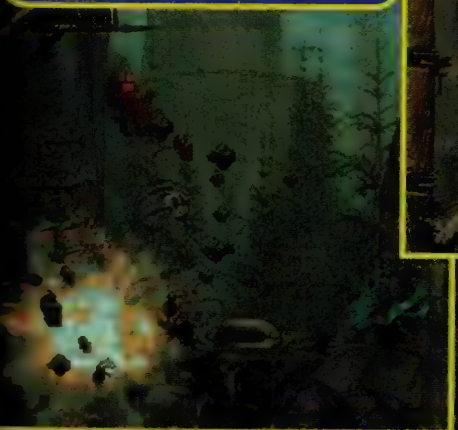
QUE LA PAIX SOIT AVEC TOI!

Oddworld: Abe's Oddysee est né il y a fort longtemps dans l'esprit de Lorne Lanning. Cependant, quand l'idée d'un tel jeu lui est venue, les ordinateurs (grand public) de l'époque ne lui permettaient pas d'afficher et de mettre en mouvement sur un écran tout ce qu'il avait en tête. Il aura fallu l'apparition de la Playstation pour qu'il puisse enfin donner suite à ses idées et commencer à développer le jeu. Sous la tutelle de Sherry McKenna, une spécialiste des effets spéciaux à Hollywood, le jeu prend enfin tournure et rapidement une démonstration du produit voit le jour. "Ce qu'il y a d'étonnant dans Abe's Oddysee, souligne Lorne Lanning, c'est que le jeu s'adapte au type de joueur que vous êtes: il peut être pacifique si vous décidez de ne tuer personne ou violent si vous jouez à la Doom. Chacun y trouve son compte. Finalement, il y a dans Abe's Oddysee un message de paix et d'amour." Abe's Oddysee est le premier volume d'une série de cinq épisodes. Le deuxième volet devrait voir le jour à la fin 1998 sur un nouveau support, certainement une Playstation 2... A suivre!

Pas de pitié pour les canards boiteux.



Votre principal souci vient du fait que vous n'êtes pas armé alors que les ennemis, eux, le sont!



Les images de synthèse occupent une large place et les scènes cinématiques sont nombreuses.

La guerre des mondes

Colony Wars est la dernière réalisation de Psygnosis en matière de shoot, et le moins que l'on puisse dire c'est que Wing Commander IV et Darklight Conflict ont du souci à se faire...

Spy

C'est de Babylon V, Star Trek, Star Wars ou encore Independance Day que les développeurs de Colony Wars ont puisé leur inspiration. Ainsi la bonne quinzaine de minutes d'intro cinématique et "de coupes" baignent dans des ambiances futuristes excellemment senties, et le jeu est loin d'être en reste. Vous allez participer à un shoot'em up stratégique dans la veine de Wing Commander ou du plus récent Darklight Conflict (beuh...). Les soixante-dix missions se dérouleront toutes dans l'espace. Pour les différencier, les artistes ont créé cinq systèmes solaires spécifiques dans lesquels vous retrouverez des soleils ou des planètes particulières.

Les jolies colonies de l'espace

En début de niveau, un briefing vous expliquera les tenants et les aboutissants de votre mission: soit défensive en territoires conquis soit offensive chez l'ennemi. Les vaisseaux – sept au total – diffèrent selon les missions. Vous devrez adapter votre technique de pilotage aux particularités de chacun d'eux. De nombreuses armes hallucinantes sont disponibles, et le seul plaisir de les voir dégager la route devrait vous convaincre de vous offrir le soft. Les commandes sont très intuitives (accélération, décélération, tir primaire, secondaire, choix des armes, pilotage de l'appareil...) et la réalisation est à la hauteur des espérances du trekkies le plus exigeant! C'est beau, speed, l'action semble bien dosée, mais... gardons nos forces pour le test! Dix-huit mois de travail intensif auront été nécessaires pour réaliser ces deux CD à l'ambiance étonnante. Pour la petite histoire, sachez que l'obsession du producteur du jeu fut "de rendre l'espace le plus crédible possible..."

Psygnosis

Playstation

Shoot/1 joueur

Fin octobre 97

L'équipe de développement a réalisé pas moins de 45 types d'explosions différents.

Si vous continuez à tirer sur ce vaisseau allié, un message vous indiquera que vous êtes à présent considéré comme un traître!

Les armes sont très originales et varient considérablement selon les vaisseaux.

La manière dont vous réussirez (ou louperez) une mission conditionnera celles à venir. A vous de bien remplir les objectifs pour arriver à la bonne fin.

À l'abordage!

Préparez les missiles va falloir blaster de l'ennemi volant.

À la croisée du shoot'em up et du jeu de réflexion, Overboard fait partie de ces titres – à l'instar de Micromachines ou de Bomberman – dotés d'un potentiel multijoueur explosif! Astiquez le multi-tap!

C'est sur une vingtaine de niveaux répartis dans cinq mondes spécifiques que va se dérouler la chasse aux trésors la plus délirante de tous les temps. Votre galion pirate est doté d'un arsenal à faire pâlir d'envie le fleuron de notre marine nationale, le "Charles-de-Gaulle". Cela dit, vous ne commencerez qu'avec deux armes sur les huit disponibles. Ce matériel de blastage se divise en trois catégories. Tout d'abord, les armes sous-marines pour shooter les testioles sous l'eau (tonneau explosif). Ensuite, les armes aériennes (missiles) pour détruire tout ce qui se trouve au-dessus de votre tête. Enfin, les armes mer-mer (mur de feu, éclair, triple boulet, boulet simple...) pour couler les galions ennemis et autres objets flottants non identifiés. Les commandes se résument au strict nécessaire, puisque vous n'aurez qu'à assimiler le bouton de tir (X), le changement d'arme (L2 et R2) et enfin l'accélération (R1).

Ce drapeau correspond à un point de sauvegarde. En chemin, vous récupérez une foultitude de bonus ainsi que quelques bouteilles flottantes qui vous dévoileront les parties cachées de la carte. Les niveaux regorgent de passages apparemment infranchissables (murs de flammes, digues fermées) qui mettront vos méninges à rude épreuve.

Pas de pitié!

Le principe est assez simple: vous devez détruire les ennemis et constructions terrestres alentours afin de vous approprier le drapeau des cités où vous accostez.

MULTIJOIE!

Le mode multijoueur, qui vous permettra de jouer jusqu'à cinq sur le même écran, est vraiment efficace. Vous pourrez vous battre dans dix arènes particulières, et votre galion sera doté de toutes les armes du jeu. Le but est simple: être le seul survivant! Si, de prime abord, ça a l'air bien bourrin, vous remarquerez vite qu'un minimum de tactique est indispensable pour espérer survivre, comme rester planqué pendant que les autres s'en mettent plein la tête ou encore conclure une alliance secrète avec un autre joueur, que vous vous empresserez de trahir... C'est très fun et excessivement défoulant.

Les cinq mondes contiennent chacun trois niveaux.

Vous devrez actionner un mécanisme situé plus bas pour passer cette partie du niveau.

Psygnosis	
Playstation	
Shoot/1-5 joueurs	
Fin octobre	

Lorsque votre bateau est en feu, deux solutions: soit vous passez sous une cascade, soit vous foncez en attendant que ça passe. Pensez aussi à récupérer les hommes à la mer pour regagner de l'énergie.

Dans l'ombre de Ps

SHADOW

C'est dans la petite station balnéaire de Northfolk que nous avons rencontré le groupe de développement Hammerhead en charge de réaliser pour Psygnosis le lumineux Shadow Master. Un Doom-like bien bourrin, à la croisée de Blam MachineHead et Tunnel B1.

Spy

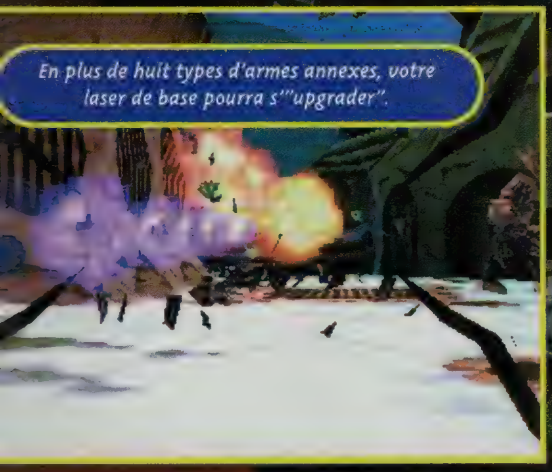
Avant d'être le titre d'un jeu, Shadow Master est le nom d'une entité pas très claire qui ne vit que pour et par le Mal. Un être mécanique assez proche d'un Cheub en rut à qui on aurait dérobé ses mangas cochons... Un truc du genre pas drôle.

En plus d'avoir colonisé les sept planètes de votre système solaire, l'ignoble individu transforme systématiquement tous les habitants desdites planètes en monstres mécaniques sanguinaires. Votre mission sera de remettre un peu d'ordre dans ce bazar et d'abuser de votre force pour tirer un trait sur cette colonisation hors norme.

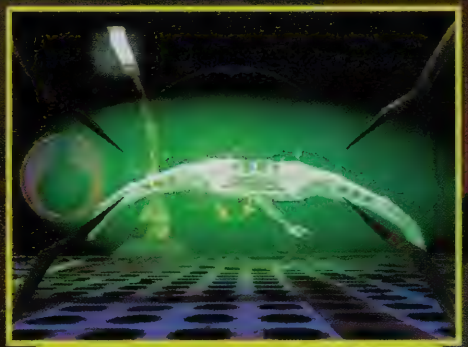
Cent pour cent pur bourrin!

A la différence d'un Doom où vous évoluez à pied, vous êtes ici confiné dans un buggy. L'armement dont vous disposez est conséquent puisqu'en plus d'un laser "upgradable", vous bénéficierez de huit types d'armes genre grenades ou missiles à têtes chercheuse. Ces dernières sont logiquement limitées, mais demeurent votre seule chance de survie dans ce monde où les ennemis sont aussi nombreux que les poils sur le torse du mâle Niiico (un vrai gorille...).

"Plutôt que de proposer un jeu où la réflexion tient une large place, nous avons préféré nous concentrer sur l'action de manière à faire vivre au joueur une expérience vraiment forte", nous confie Paul Hunter, le chef programmeur. Ainsi, la carte n'est plus indispensable, et les clefs de couleur n'ont plus lieu d'être. Vous passez votre temps à blaster, et la seule réflexion que l'on vous propose sera celle du choix des armes ou du



En plus de huit types d'armes annexes, votre laser de base pourra s'"upgrader".



Jean-Claude Bourret et Pradel se préparent à en faire une émission...

Vous croyez qu'ils ne sont que deux? Attendez de voir ce qui arrive derrière!

Psygnosis

Playstation

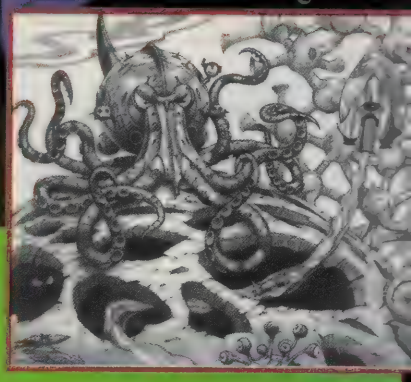
Doom-like/1 joueur

Décembre 97

...gnosis

MASTER

Les explosions sont tout bonnement divines!



ENNEMIS DE GRANDE CLASSE

Oyez! oyez! amateurs de belles images. Hammerhead a fait appel à l'un des plus grands noms de l'histoire de l'illustration pour dessiner la soixantaine d'ennemis présents dans le jeu. Ce personnage, dont les plus vieux se souviendront grâce à la réalisation des couvertures de certains livres de Morcock (la saga des Elric), n'est autre que l'éminent Rodney Matthews! Si! si! celui-là même qui a fait fantasmer la génération de nos parents grâce à ses posters d'heroïc-fantasy qui s'arrachent aujourd'hui à prix d'or!

...Pas de grosses prises ... en perspective... Tant ... ont certains...

...missions ...mentes

...contrôles se résument au ...nt nécessaire puisque, ...omme dans tout bon Doom-like, ...s déplacements latéraux sont ...e rigueur. Le bouton X vous ...mettra d'actionner les lasers, ...rond de tirer avec vos armes ...condaires, et les bouton L2 et ...2 vous permettront de hausser ...u de baisser votre champ de ...sion. Par contre, on peut ...gretter qu'aucun bouton ne soit ...signé à la course... Même si le ...teur 3D n'est pas le plus ...apide qu'il nous ait été donné de ..., la dizaine de personnes en ...harge du projet s'en sont donné ...à cœur joie sur les décors, les ...nemis et les effets lumineux. ...Seize missions différentes ...parties sur sept planètes ...ennent la vedette, et certains niveaux se situeront en extérieur. Chaque arme produit un effet de lumière spécial et, à la manière de Descent, vos tirs illumineront les couloirs en avançant.

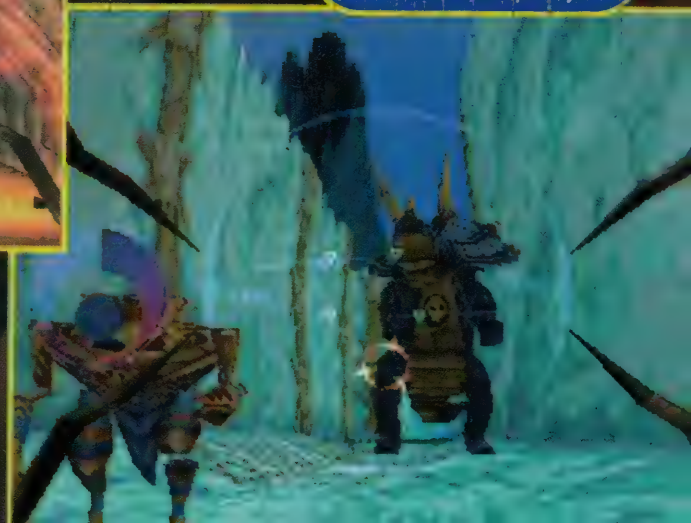
Sur vos écrans dès Noël

Bref, ce Shadow Master semble récupérer les meilleurs ingrédients de titres tels que Tunnel B1 ou encore Blam MachineHead. Certains trouveront à redire sur le fait que le jeu soit excessivement bourrin, mais eux-là même devront bien reconnaître que le premier produit de cette jeune société de Northwolk tient ses promesses en terme de réalisation. Reste maintenant à savoir si le million de livres investies (plus de dix millions de francs) dans ce projet sera rentabilisé d'autant que la période de Noël pendant laquelle sortira le produit semble déjà pas mal embouteillée.

Plutôt que d'admirer ce divin panorama, occupez-vous des soucoupes.

On se sent tout petit, n'est-ce pas!

Je ne savais pas que les Tricératops pouvaient se lever sur leur pattes arrière... Enfin, ça vous laisse le temps de fuir!



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	489,00
DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	329,00
LUCKY LUCKE	399,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA	299,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	399,00
WORMS	349,00
• ACTION REPLAY 3	299,00
• MANETTE RHINO	69,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Promos

ASTERIX	169,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
CLAYMATE	99,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MARIO KART	199,00
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	149,00
PACK ATTACK	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TINTIN AU TIBET	229,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**299,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	249,
NHL 97 (EUR)	249,
SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,**
• ACTION REPLAY	99,0
• MANETTE 6 BOUTONS	69,0

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	199,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	149,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	**199,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,0**
MR NUTZ (EUR)	129,0
NBA JAM TE (EUR)	**129,0**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,0
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,0
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,0
NHL 96 (EUR)	149,0
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,0
PHANTOM 2040 (EUR)	99,0
REAL MONSTER (EUR)	99,0
REVOLUTION X (EUR)	**99,0**
RISTAR (EUR)	99,0
ROAD RASH 2 (EUR)	129,0
SOLEIL (EUR)	**149,0**
SONIC SPINBALL (EUR)	**149,0**
SPARKSTER (EUR)	129,0
SPEEDY GONZALES (EUR)	129,0
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,0**
STAR STREK (EUR)	129,0
TIME KILLER (EUR)	99,0
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,0**
ZOOP (EUR)	99,0

3DO

3DO +1 jeu 690 F

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**199,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,
SNOW JOB	99,
SPACE HULK	**99,**
SPACE PIRATE	99,
STAR BLADE	99,
STATION INVASION	99,
STELLA 7	79,
STRIKER	99,
SYNDICATE	99,
THEME PARK	99,
TOTAL ECLIPSE	99,
VIRTUOSO	99,
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,
WING COMMANDER 3	**99,**
ZNADNOST	**99,**

Super Nes USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
YS 5	399,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM

1290 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

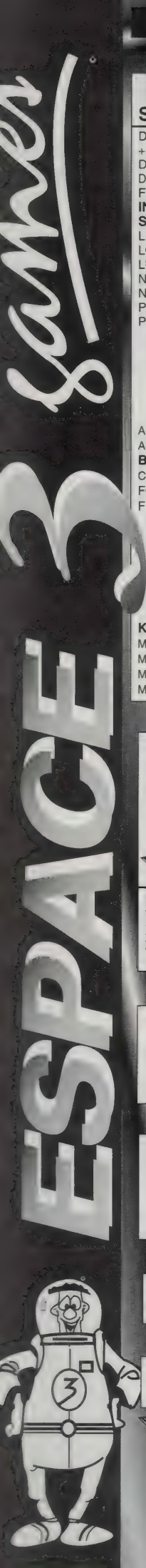
→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
KING OF FIGHTER 97	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN	24
SAMOURAI SHODOWN III	**69**
WORLD HEROES II	24

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix **2990 F**

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	29
KING OF MONSTER 2	19
MUTATION NATION	19
NINJA MASTER	34
POWER SPIKES	14
PULSTAR	19
RAGNAGARD	34
ROBO ARMY	19
SAMOURAI SHODOWN 4	**44**
SAMOURAI SHODOWN 3	29
SAMOURAI SHODOWN RPG	44
SUPER SIDE KICK 2	19
TWINKLE STAR SPRITES	39
VIEW POINT	19
WORLD HEROES PERFECT	19



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE** **990 F**
→ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG)** **990 F**

Liste des films disponible sur demande

VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED	499 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
ACTION REPLAY + ADAPTATEUR		• PAD ANALOGIQUE	199 F
+ MEMORY CARD 3 en 1	299 F	• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F	• MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP

ENNEMY ZERO	449,00	INDEPENDANCE DAY	369,00
FATAL FURY REAL BOUT		JOHN MADDEN 97	299,00
CARTOUCHE	299,00	**KING OF FIGHTER 95**	**369,00**
LEAGUE VICTORY 97	399,00	LOST VIKING 2	349,00
ING OF FIGHTER 96	399,00	**MANX TT**	**369,00**
AST BRONX	399,00	MASS DESTRUCTION	329,00
OGRE BATTLE	349,00	MEGAMAN X 3	299,00
		MICROMACHINE 3V	369,00
JEUX EUROPEENS		MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
	299,00	NBA JAM EXTREME	249,00
ANDRETTI RACING	**369,00**	NBA LIVE 97	199,00
REA 51	349,00	NIGHT + PAD	399,00
BATTLE STATION	369,00	PANDEMONIUM	369,00
BEDLAM	349,00	PINBALL GRAFFITI	349,00
BLACK DOWN	349,00	RESIDENT EVIL	369,00
BOMBERMAN	349,00	RETURN OF FIRE	369,00
BUG TOO	249,00	SCOR CHER	349,00
BUST A MOVE 2	199,00	SEGA RALLY	299,00
COMMAND & CONQUER	**369,00**	**SHINNING THE HOLY ARK**	**329,00**
CRUSADER NO REMORSE	199,00	SONIC 3D	369,00
CRYPT KILLER	349,00	SONIC JAM	279,00
DARK LIGHT	369,00	SOVIET STRIKE	369,00
DARK SAVIOR	369,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
DIE HARD TRILOGY	369,00	SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
DISCWORLD II	329,00	**SYNDICATE WARS**	**369,00**
DOOM	199,00	**TOMB RAIDER + PAD**	**349,00**
DRAGON FORCE	329,00	TORICO	329,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	VIRTUA FIGHTER 2	299,00
FIGHTER MEGAMIX	**369,00**	**WARCRAFT 2**	**369,00**
FIGHTING VIPERS	199,00	WIPE OUT 2097	329,00
FRED RUN	369,00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**299,00**
FRENEN	349,00		

Promos

DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL **69 F**

JEUX JAP

FIGHTER MEGAMIX	**199,00**	IRON MAN	169,00
FIGHTS	149,00	**JACK IS BACK**	**149,00**
VAMPIRE HUNTER	99,00	MAGIC CARPET	169,00
		NHL HOCKEY 97	199,00
JEUX EUROPEENS		SLAM AND JAM 96	129,00
ALIEN TRILOGY	199,00	SPACE HULK 2	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00	STREET FIGHTER	99,00
BREAK POINT TENNIS	149,00	**THEME PARK**	**169,00**
BUBBLE BUBBLE	**199,00**	TOSHIDEN REMIX	99,00
CHAOS CONTROL	149,00	VIRTUA COP 2 + GUN	299,00
DARIUS II	**99,00**	VIRTUAL ON	199,00
FIFA 96	**149,00**	WWF IN YOUR HOUSE	199,00
FIFA 97	**199,00**	**JEUX USA**	
FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00	MYST	99,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* **999 F**

BLAST CORPS	449,00	**SUPER MARIO 64**	**399,00**
DOOM	499,00	**SUPER MARIO KART 64**	**399,00**
FIFA 64	399,00	**TUROK**	**549,00**
GOLDEN EYE	499,00	**WAVE RACE 64**	**399,00**
ISS 64	**549,00**	WAYNE GRETZKY HOCKEY	499,00
KILLER INSTINCT GOLD	499,00	* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	549,00		
NBA HANGTIME	499,00		
PILOT WINGS 64	449,00		
STARWARS	499,00		

VOLANT COMPATIBLE AVEC MARIO KART 64	499 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	99 F
MEMORY CARD 4X	199 F

Playstation

→ **PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT + 150 F de bon d'achat**** **1290 F**
→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE + 100 F de bon d'achat*** **990 F**
→ **VOLANT + PEDALIER** **448 F**
→ Joystick simulateur de vol **499 F**
→ Psychopad **299 F**
→ Pistolet **199 F**

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F
** 3 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• PRISE PERITEL RGB	169,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA

DARK FORCES	199,00	DARK FORCES	369,00	PLAYER MANAGER	349,00
G WILD ARMS	399,00	DARK LIGHT	369,00	PORSCHE CHALLENGE	299,00
INDEPENDANCE DAY	199,00	DESCENT 2	249,00	POWER RANGER ZEO	349,00
RALLY CROSS	199,00	DESTRUCTION DERBY 2	369,00	PSYCHIC FORCE	349,00
		DIE HARD TRILOGY	**369,00**	RAGE RACER	349,00
JEUX JAP		**DISRUPTOR**	**299,00**	RALLY CROSS	299,00
ACE COMBAT 2	499,00	DRAGON HEART	299,00	RAVEN PROJECT	299,00
ALUNDRA	499,00	EXHUMED	349,00	RAY STORM	299,00
BASTARD	399,00	**FATAL FURY**	**299,00**	RAY TRACER	299,00
BUSHIDO BLADES	499,00	FIFA SOCCER 97	299,00	REBEL ASSAULT 2	369,00
COBRA	349,00	FORMULA KART	TEL	RELOADED	299,00
DRACULA X	499,00	FORMULA ONE 97	TEL	**RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE**	**349,00**
DRAGON BALL GT	**449,00**	GRID RUN	299,00	RIOT	349,00
FINAL FANTASY VII	**399,00**	HEXEN	349,00	ROAD RAGE	349,00
FINAL FANTASY TACTIK	**499,00**	INDEPENDANCE DAY	369,00	SIM CITY 2000	349,00
KING OF FIGHTER 96	499,00	**INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE**	**249,00**	SOUL BLADE	399,00
KOWLODN'S GATE	399,00	ISS PRO	369,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
MARVEL HEROES	499,00	JHONA LOMU RUGBY	369,00	STREET FIGHTER ALPHA 2	349,00
ROCKMAN BATTLE CHASE (KART)	399,00	LA CITE DES ENFANTS PERDUS	349,00	SUIKODEN	349,00
SAGA FRONTIER	499,00	LAST DYNASTY	349,00	SUPER PANG COLLECTION	299,00
SENGOKU MUSOU	299,00	LAST RESORT	349,00	SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SUPER STREET FIGHTER EX	**499,00**	**LEGACY OF KAIN**	**349,00**	**SWAGMAN**	**369,00**
TIME CRISIS + GUN	499,00	**LES CHEVALIERS DE BAPHOMET**	**349,00**	SYNDICATE WARS	369,00
TOBAL 2	499,00	LITTLE BIG ADVENTURE	349,00	TENKA	369,00
VANDAL HEART	199,00	LOST VIKING 2	349,00	TEN PIN ALLEY	349,00
JEUX EUROPEENS		**MACHINE HUNTER**	**369,00**	TOBAL 1	349,00
2 EXTREME	299,00	MAMOTEK WARRIOR	299,00	TOKYO HIGHWAY BATTLE	349,00
ACTUA SOCCER 2		MEGAMAN X3	299,00	**TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD**	**369,00**
CLUB EDITION	299,00	MICROMACHINE 3V	369,00	TRANSPORT TYCOON	369,00
ADDIDAS POWER SOCCER 97	299,00	MONSTER TRUCKS	369,00	VANDAL HEART	349,00
ALL STAR SOCCER	299,00	NAMCO MUSEUM 4	299,00	VIRTUAL POOL 96	349,00
AREA 51 + GUN	499,00	NASCAR RACING	349,00	V RALLY	369,00
BATTLE STATION	369,00	NBA IN THE ZONE 2	299,00	WARCRAFT 2	369,00
BEDLAM	349,00	NBA LIVE 97	299,00	WAR GODS	349,00
BLACK DOWN	349,00	NEED FOR SPEED 2	369,00	WRECKING GREW	299,00
COMMAND AND CONQUER+ PAD	**349,00**	NHL HOCKEY 97	299,00	WING COMMANDER 4	369,00
CONTRA	299,00	NHL POWER PLAY	269,00	WINGOVER	349,00
COOL BOADERS	349,00	OVERBLOOD	369,00	X COM 2	299,00
CRASH BANDICOOT	399,00	PANZER GENERAL II	369,00	XEVIOUS 3D	299,00
CROW CITY OF ANGELS	349,00	PARAPPLE THE RAPPA	TEL		
CRUSADER NO REMORSE	249,00				
CRYPT KILLER	349,00				

Promos

JEUX USA

DARK FORCES	199,00	TOSHIDEN 3	199,00	KONAMI OPEN GOLF	249,00
INDEPENDANCE DAY	199,00	**VAMPIRE**	**99,00**	**MAGIC CARPET**	**149,00**
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00	**JEUX EUROPEENS**		NBA IN THE ZONE	169,00
RALLY CROSS	199,00	**ALIEN TRILOGY**	**169,00**	NBA JAM EXTREME	199,00
RAYMAN	99,00	BATMAN FOR EVER	199,00	NFL QUATERBACK 97	169,00
JEUX JAP		BREAK POINT TENNIS	199,00	PROJET OVERKILL	199,00
CHORO Q	**99,00**	BURNING ROAD	199,00	PROJET X2	199,00
COSMIC RACE	99,00	BUST A MOVE 2	169,00	RAYMAN	169,00
NIGHT STRIKER	99,00	**D**	**199,00**	RETURN FIRE	199,00
OVER BLOOD	149,00	DARK STALKERS		ROAD RASH	169,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	**199,00**	NIGHT WARRIOR	199,00	SHOCKWAVE	99,00
STAR GLADIATOR	**149,00**	**DRAGON BALL Z + PAD**		**SLAM AND JAM 96**	**129,00**
STREET FIGHTER REAL BATTLE	**99,00**	**PROGRAMMABLE**	**299,00**	STAR GLADIATOR	199,00
		EXTREME PINBALL	149,00	**TOTAL NBA'96**	**199,00**
		FADE TO BLACK	169,00	TUNEL B1	199,00
		FIFA 96	**149,00**	**VIEW POINT**	**149,00**
		HI OCTANE	99,00	WWF IN YOUR HOUSE	199,00
		JACK IS BACK	149,00		

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

DEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

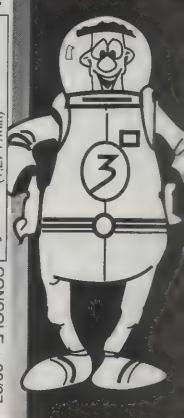
Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64
❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSES TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



CONSOLE + 09/97

PREVIEWS

Extreme G

Il est un genre qui manque à la Nintendo 64: les simulations de courses futuristes à la WipEout. Coupant l'herbe sous le pied au futur F-Zero de Nintendo, Acclaim s'apprête à lancer Extreme G, un jeu qui risque de décoiffer un max!

Extreme G, comme son nom l'indique, est une simulation extrême pour des sensations extrêmes. Inspiré du désormais célèbre WipEout, Extreme G s'en distingue par une vitesse d'animation sidérante, certainement la plus rapide vue à ce jour sur console, une souplesse d'animation irréprochable et une finesse des décors incontestable. Deux vues sont disponibles, une interne (à vous donner le tournis) et une arrière, plus classique. Avec de tels qualificatifs, il va vous être bien difficile d'attendre l'automne prochain pour y jouer, pas vrai? Comment patienter? Eh bien, regardez attentivement chacune des photos présentées et dites-vous que vous n'avez plus que quelques semaines à attendre.

En mode 2 joueurs, l'écran de jeu se sépare en deux. La vision est excellente et la vitesse d'animation tout aussi élevée.

Je sais, c'est un peu dur au début, mais on s'y fait rapidement. Et si je vous dis que l'on peut y jouer à quatre simultanément sur un même écran? je vous achève, non?

A quatre, le plaisir d'exploser ses amis est décuplé.

Il est possible de récupérer des gadgets le long du parcours et de les utiliser ensuite pour ralentir les adversaires.

Le mode 3 joueurs va faire des jaloux puisqu'un des trois joueurs joue sur un demi-écran alors que les autre ne disposent que d'un quart chacun.

NINTENDO 64

Acclaim/Octobre 97

Fighting Force

Eidos frappe décidément très fort en cette fin d'année. En plus du somptueux Tomb Raider 2, voici maintenant Fighting Force, un beat'em up tout en 3D très musclée.

Fighting Force signe le grand retour des beat'em up sur console, un genre qui s'était fait oublier depuis bien longtemps. Core Design, à qui l'on doit le superbe Tomb Raider et Blam Machinehead, n'a pas fait les choses à moitié: le jeu sera tout en 3D mappée, décors et personnages! La liberté de mouvement est très grande bien que les joueurs soient cantonnés dans un couloir de jeu déterminé. Quatre personnages sont proposés en début de partie: deux femmes et deux hommes. Ils disposent chacun de leur propres caractéristiques et d'une panoplie de coups spéciaux très impressionnante. Un mode 2 joueurs en simultané est bien évidemment disponible. Les programmeurs ont d'ailleurs pensé à introduire des niveaux spécialement conçus pour les duels entre amis. Sympa, non? Livraisons des baffes dès le mois prochain, faites vos réservations!

Les hommes sont des êtres nerveux et dépourvus de sensibilité. Voyez comment celui-ci déplace ce pédiscule qui gêne la circulation.

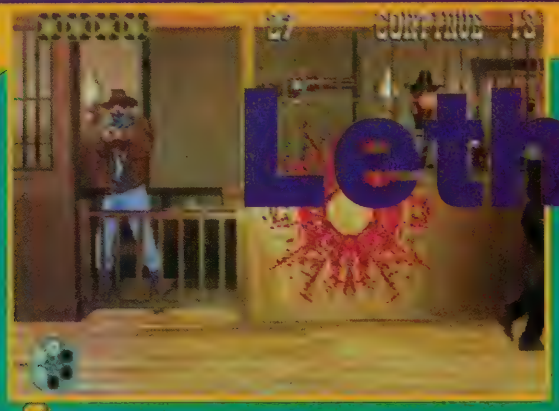
On peut au départ incarner un homme ou une femme. Chacun des personnages dispose de sa panoplie de coups propres.

PLAYSTATION

Eidos/Octobre 97

La copine de Switch en train de détruire le distributeur de Twix: elle a mis 10 balles dans le monnayeur et elle a rien eu!

Le choix des personnages s'effectue en début de partie (logique, non?).



Lethal Enforcers

Lethal Enforcers, l'un des shoot'em up les plus connus du monde de l'arcade, arrive enfin sur Playstation. Si vous aimez les costumes bleus, les casquettes au ras des yeux, les badges dorés et les gros pistolets huilés, n'hésitez pas, enrôlez-vous!

Lethal Enforcers 2 se déroule au Far-West. Cow-boys, Indiens et autres ennemis seront de la partie.

Pour fêter l'événement, Konami vous propose en cadeau bonus Lethal Enforcers 2. Merci les gars. Tout au long de la partie, et en fonction du jeu choisi, vous incarnez un membre de la police ou un cow-boy solitaire loin de son foyer.

Votre rôle consiste à faire respecter l'ordre en faisant parler la poudre. Abattez tous les gangsters et autres ennemis et évitez de massacrer les innocents au passage. A la fin de chaque niveau, un boss fera son apparition, de taille impressionnante et d'une robustesse à toute épreuve. Un mode 2 joueurs en simultané est bien évidemment prévu. Il est d'ailleurs recommandé de s'y mettre à deux tant le jeu est difficile. Lethal Enforcers est jouable avec les manettes de jeu traditionnelles ainsi qu'avec le Dual Light Gun ou tout autre pistolet du marché.

Les Chinois vous lacèrent à coups de couteaux. Les salopards!

L'attaque de la diligence est un grand classique. Vous n'y échapperez pas.

PLAYSTATION

Konami/Octobre 97

Judge Dredd

Pour sa troisième adaptation vidéoludique, Judge Dredd se voit catapulté dans un jeu de tir orchestré par Gremlin. La loi... ça ne va pas tarder à être vous!

Les flèches rouges indiquent où tirer pour récolter quelques menus bonus.

Judge Dredd est réalisé selon un principe emprunté à des jeux tels que Time Crisis. Il semblerait que le soft soit compatible avec les différents gun du marché, mais seul un joueur pourra s'adonner aux joies du blastage intégral au long des 17 niveaux. Bien entendu, vous allez jouer le rôle de Judge Dredd et retrouver votre vieux collègue Tek-Judge Royston Bean, qui, non content d'avoir levé une armée d'androïdes dérangés a pris en otage le maire de Mega City One. Le farceur!
Votre parcours sera précalculé. Etant donné la multitude de pièces secrètes, les chemins seront assez variés. On vous passe le fait que tous les persos ont étés animés grâce à la Motion Capture ou que les décors sont en images de synthèse, pour vous dire que l'action est haletante, et que les armes ou autres bonus secrets pullulent. Astiquez les flingues!

Les décors sont assez réussis.

Dix-sept niveaux différents et des ennemis à foison!

PLAYSTATION

Funsoft/Octobre 97

s de 2.000 titres
ponibles au :
45 86 11 11

UTIQUES :
RIS 13e :
rue de PATAY, 75013 Paris

CYBER DISCOUNT®

POUR TOUTES LES NOUVEAUTES, TÉLÉPHONEZ-NOUS !

-50% de remise

PARIS 11e :
16, Bd. des Filles du Calvaire
75011 Paris

SUR CETTE PAGE, RETROUVE TOUS TES JEUX PRÉFÉRÉS AU MEILLEUR PRIX !

LES MEILLEURS UX POUR CONSOLE :

NINTENDO 64

	539 F
	499 F
Kart	469 F
	499 F
Zavami	499 F
Wars	499 F
	599 F
Race	499 F
Kombat Trilogie	499 F
Instinct Gold	499 F
USA	499 F

ACCESSOIRES NINTENDO 64

teur	229 F
le Nintendo 64	1490 F
ry Card	149 F
fficiel	299 F

Nintendo

CADEAU !

Pour 1000 F d'Achat
CYBERDISCOUNT
us offre UNE MAGNIFIQUE
OCHE pour votre console

PLAYSTATION

Need For Speed 2

Exhumeds

Porsche Challenge

NBA in the Zone 2

2 Xtreme	369 F	Fifa & Klaw	359 F
Adidas Power Soccer	349 F	Formula One	359 F
Ayrton Senna Kart	329 F	Iss Pro Deluxe	349 F
Bust a move 2	329 F	Jet Rider	309 F
Command & Conquer	299 F	Jonah Lomu Rugby	379 F
Contra Legacy or War	379 F	King of Fighters 97	289 F
Cool Boarders	339 F	Kingsfield	319 F
Crash Bandicoot	369 F	Legacy of Kain	349 F
Crusader no Remorse	339 F	Les Chevaliers de Baphomet	319 F
Dark Forces	349 F	La Cité des Enfants Perdus	339 F
Darlight Conflict	349 F	Little Big Adventure	369 F
Destruction Derby 2	349 F	Lost Viking 2	339 F
Die Hard Trilogy	369 F	Micromachines V3	439 F
Disruptor	269 F	Mortal Kombat Trilogy	269 F
Dragon Heart	329 F	Multitap	289 F
Excalibur	349 F	Namco Museum Vol. 3	299 F
Extremes Games 2	299 F	NHL 97	359 F

PLAYSTATION SUITE

On side Zidane	369 F
Pandemonium	339 F
Player Manager	499 F
Pro Pinball the Web	159 F
Rebel Assault 2	349 F
Resident Evil	359 F
Riot	359 F
Samurai Shodown 3	309 F
Swangman	379 F
Sim City 2000	339 F
Soulblade	359 F
Space Jam	289 F
Spider	329 F
Street Fighters Alpha 2	359 F
Suikoden	339 F
Supersonic Racer	159 F
Tenka	349 F
Tekken 2	359 F
Tobal N°1	319 F
Tomb Raider	319 F
Total NBA 97	289 F
Twisted Metal 2	309 F
V-Rally	399 F
Virtual Pool	309 F
Whizz	299 F

ACCESSOIRES PLAYSTATION

PLAYSTATION + 2 manettes + Memory + Saccoche	1.290 F
Gun Predator	159 F
Pad Edge Couleur	169 F
Câble Péritel	199 F
Saccoche + Pad + Memory Card	289 F
Memory Card Couleur	109 F
Pad Analogique	439 F
Volant	349 F

PlayStation

SATURN

tti Racing	359 F
uest Earth	389 F
e Wave	349 F
Savior	349 F
ou USA	319 F
lard trilogy	339 F
ers Megamix	359 F
dible Hulke	319 F
man X3	339 F
Action	339 F
Power Play	339 F
3D	339 F
e Strike	339 F
ighter 3000	339 F
t Fighter Alpha 2	339 F
Raider	339 F
Tunnel B1	319 F
Ultimate Mortal Kombat	489 F
Virtua Cop 2 + Gun	429 F
Worlwide Soccer 97	339 F

ACCESSOIRES SATURN

Câble Péritel	169 F
Memory Card Officielle	369 F
Side Winder	269 F
Volant + Daytona USA	459 F

4 Paiement en fois

A partir de 1500 F d'achats après acceptation de l'organisme prêteur

BON DE COMMANDE

A retourner à : CYBER-DISCOUNT, 82 Rue de Patay 75013 PARIS

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

☐ Je joins impérativement à ma commande mon règlement de _____ Francs

Par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre de CYBERDISCOUNT

☐ CB N° _____ Expire le _____

TITRES	Prix Unitaire	Qté	Montant

CDCONSOLES0797

Je joue sur une console ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN ☐ NINTENDO 64

Frais de port 29,90 F

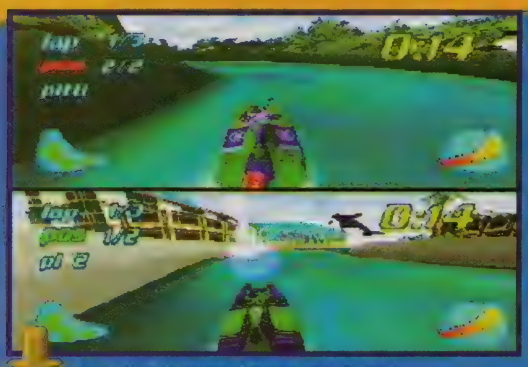
TOTAL

☐ Je désire bénéficier du paiement en 4 fois - Je joins ma 1ère mensualité de 25 % ainsi que les documents suivants : Justificatif de domicile, Copie de pièce d'identité, Dernier bulletin de salaire, RIB.

SIGNATURE

...e uniquement par correspondance en France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Sauf erreurs typographiques.

Rapid Racer



En mode 2 joueurs, l'écran est séparé verticalement ou horizontalement.

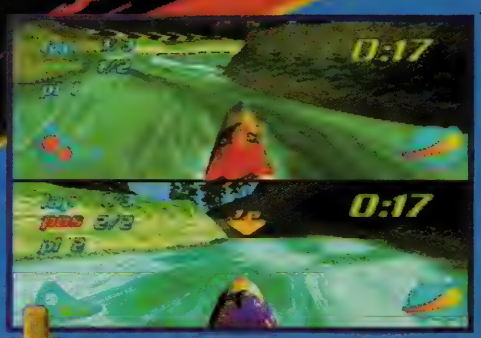
Après Coolboarders, ESPN 2 et Jet Rider, Sony continue à nous proposer de nouveaux sports de glisse. Ainsi, Rapid Racer est une simulation de course de hors-bord sur mer et sur rivière. Sensations fortes garanties.

Rapid Racer vous invite à prendre les commandes d'un bateau de course. Trois engins sont proposés au départ. Par la suite, et en fonction de votre placement en fin de chaque course, de nouveaux bolides aquatiques seront disponibles. Du hors-bord simple moteur au monstrueux offshore, divers types d'embarcation sont représentés. Six circuits sont au programme: Canada, Hawaii (une course sur de la lave!), Floride, Alaska, Arizona et Costa Rica. Des circuits cachés s'ouvriront aux pilotes les plus talentueux. Le long des parcours, des pastilles de couleur font office de turbo et autres bonus. Cinq participants peuvent s'affronter dans une même course.

En mode 2 joueurs, l'écran peut être scindé en deux verticalement ou horizontalement. Enfin, sachez que le jeu est en haute résolution et que l'animation n'en est pas pour autant ralentie! Prochaine virée le mois prochain.

Des pastilles de couleur (vertes, rouges, bleues ou jaunes) sont disposées le long des circuits. Elles boostent certaines caractéristiques de votre engin.

La course à Hawaii a lieu sur de la lave! Mieux vaut ne pas chavirer.



Les trajectoires idéales varient en fonction du lieu sur lequel on navigue: en rivière, c'est bien plus compliqué!

PLAYSTATION

SCEE/Octobre 97

Les effets de lumière sont nombreux dans le jeu, pour le plus grand plaisir des yeux.

Quand on enclenche le turbo, le hors-bord exécute une pointe de vitesse durant un court instant.

Nuclear Strike

La série des Strike s'étoffe d'un nouvel épisode percutant: Nuclear Strike. Le plus beau volet de la série s'annonce hyper destructeur, et la Playstation nous dévoile un peu plus ses capacités graphiques.

Comme dans chacun des épisodes, un plan est disponible pour connaître vos objectifs.

Est-il encore une personne sur Terre qui ne connaisse pas un épisode de la série des Strike? Impossible. Depuis le tout premier épisode, Desert Strike, chaque console a eu droit à son adaptation: Game Boy, Megadrive, Super Nintendo, Saturn, Playstation et même le PC. Nuclear Strike dispose de graphismes hallucinants et d'un réalisme parfait. La jouabilité est bien meilleure que celle de l'épisode précédent, Soviet Strike, et la précision des tirs a été corrigée. Les missions proposées sont tout autant nombreuses, et la difficulté a enfin été revue à la baisse. Sur terre comme sur mer, Nuclear Strike fera de vous un homme, un dur, un tatoué!

Le rendu des explosions est à l'image des graphismes: réaliste et splendide.

L'hélicoptère se manie remarquablement et son armement est terrifiant.

PLAYSTATION

E. Arts/Octobre 97

Snow Racer 98

Après Sony, Ocean se lance à son tour dans les simulations de glisse. Coolboarders dispose désormais d'un concurrent qui s'annonce très sérieux: Snow Racer 98.

La caméra de dos offre des vues sensationnelles. On se croirait vraiment accroché sur les talons du skieur.

Snow Racer 98 n'est pas seulement une simulation de snow-board puisque le jeu comporte également une épreuve de slalom géant, une course en free-ride et une descente. Deux joueurs peuvent s'affronter en écran splitté, et ont le choix de chausser des skis alpins ou une planche de snow-board. Dix skieurs, représentant cinq pays, vont se livrer une bataille sans merci à travers sept pistes différentes. La vie de skieur n'étant pas de tout repos, les conditions météo seront aussi de la partie: nuit, brouillard, soleil et chute de neige pour ne citer qu'elles. En fin de parcours, un mode Replay vous montre la course sous différents angles. L'hiver s'annonce chaud!

Dans le brouillard, il est difficile d'anticiper les virages, à moins de connaître parfaitement la piste.

Durant les parties, et pour les plus talentueux seulement, il sera possible d'effectuer des figures.

PLAYSTATION

Ocean/Novembre 97

Duke Nukem 3D

Est-il encore nécessaire de présenter Duke Nukem 3D? Ce Doom-like hyper efficace nous plonge dans un monde apocalyptique dominé par d'affreux extraterrestres. A vous de rétablir l'ordre...

Bien qu'il soit très classique dans sa réalisation, seuls les décors sont en 3D (les sprites des ennemis et des objets sont en 2D), Duke Nukem 3D dégage une ambiance unique. Est-ce le fait de nouveaux gadgets ou la possibilité de regarder vers le haut, vers le bas, de sauter, de ramper ou encore nager? Nul ne le sait. Toujours est-il que l'on prend un malin plaisir à dégommer ses adversaires à coups de lance-missiles, de grenades à fragmentation, de bombes laser ou encore de "freezer". Les idées nouvelles ne manquent pas et on se demande parfois si les programmeurs du jeu ne seraient pas un peu... allumés! Quoi qu'il en soit le résultat est là: Duke Nukem 3D est le digne successeur de Doom. Distribution de pruneaux dès octobre. Si vous êtes sage...

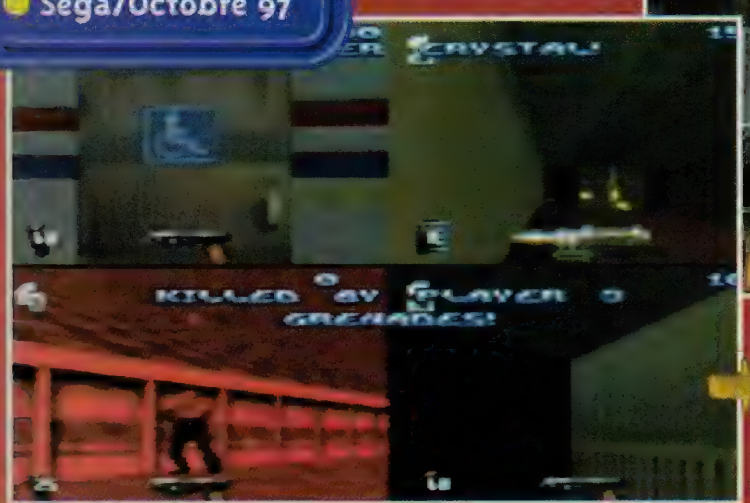
Saturn. Quand on est à court de munitions, on doit se battre à coups de rangers dans la gueule. Et pan!

Saturn. Le lance-missiles doit être utilisé pour exterminer les adversaire qui se situent loin de vous. Gerbant, non?

NINTENDO 64
GT INT./Octobre 97

SATURN
Sega/Octobre 97

Saturn. Les toilettes, contrairement à ce que certains affirment, ne sont pas un endroit de réflexion et de calme.



Nintendo 64. Cette version est la seule à proposer un mode Multijoueur. Les parties sont endiablées et tendues.

Nintendo 64. Les boss sont d'une taille impressionnante et leur méchanceté ne connait pas de bornes.

Multi Racing Championship

Les simulations de courses sont décidément très en vogue. Multi Racing Championship est la première du genre à voir le jour sur Nintendo 64.

Il était temps que la bécane se dote d'une simulation de rallye. Plusieurs modes de jeu sont disponibles: Championnat, Course contre la montre, Course libre et un mode 2 joueurs en écran splitté. Trois vues sont accessibles à tout instant: une vue interne et deux extérieures. Huit véhicules sont également proposés. Des plus rapides aux plus lourds (les 4x4), il y a de quoi satisfaire tout le monde. Trois circuits sont initialement prévus, mais en terminant premier du Championnat, il sera possible de jouer en mode Reverse. Sachez aussi que le jeu est compatible avec le Kit Vibration N64, pour plus de sensations durant les courses.

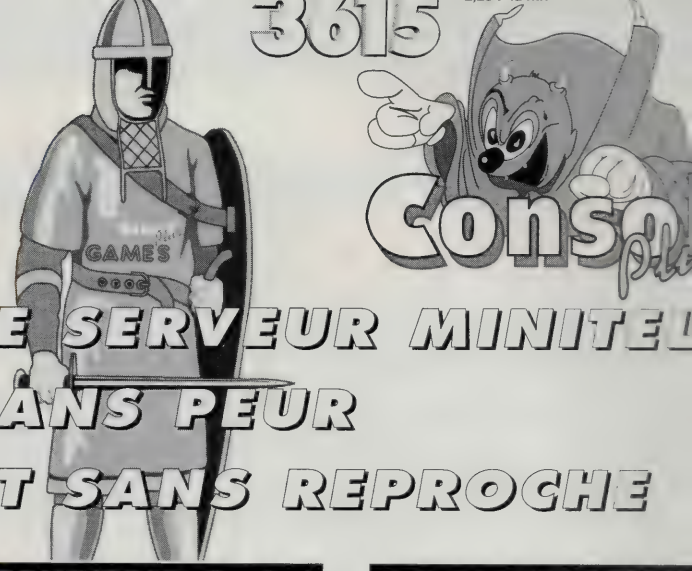
Les 4x4 sont moins rapides que les voitures de course, mais leur tenue de route est bien meilleure.

NINTENDO 64

Ocean/Octobre 97

La vue interne, couplée au Kit Vibration, offre des sensations intenses.

En mode 2 joueurs, chaque concurrent dispose d'une moitié d'écran.



LE SERVEUR MINITEL SANS PEUR ET SANS REPROCHE

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

WAWE RACE 64	399 F
MARIO 64	399 F
MARIO KART 64	399 F
PILOTWINGS 64	449 F
SHADOW OF EMPIRE	479 F
MORTAL KOMBAT TRILOGIE	499 F
KILLER INSTINCT GOLD	499 F
LAMBORGHINI AC	499 F
BLAST CORPS	499 F
NBA HANGTIME	499 F
STARWING 64	499 F
WAYNE GRETZKY HOCKEY	499 F
FIFA 64	549 F
TUROK	549 F
ISS DELUXE 64	549 F
DOOM 64	549 F
HEXEN	549 F

POUR AVOIR TA CONSOLE TELEPHONE NOUS

SATURN

TOP DES TOPS DU MOIS

FIGHTERS MEGAMIX	349 F
PANDEMONIUM	349 F
KILLING TIME	349 F
FRANKENSTEIN	349 F
MAGIC GATHERING	349 F
WARCRAFT 2	349 F
DUKE NUKEM 3D	349 F

PLAYSTATIO

NEWS

ABSOLUTE SOCCER	3
TRANSPORT TYCOON	3
V. RALLY	3
ODDWORLD	3
WARCRAFT 2	3
WRECKING CREW	3
APOCALYPSE	3
MOTO RACER	3
PITFALL 3D	3
MONSTER TRUCK	3
MAGIC GATHERING	3
CONQUEST EARTH	3
ALL STAR SOCCER	3
LOST WORLD	3
RAY STORM	3
SYNDICATE WARS	3
FORMULA 1 97	3

3615 Consolplus

pour les jeux et les cassett
50 F
pour les consoles

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL, DISPONIBLE 24 H /24 ET

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 09/ 97

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
9 Rue Lépante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER

Moto Racer

Les simulations de moto sur 32 bits se comptent sur la moitié des doigts d'une main. Alors quand on en tient une sur Playstation, on ne la lâche pas!

Le mode 2 joueurs est très réussi. Dommage qu'aucun concurrent géré par l'ordinateur ne soit de la partie.

En appuyant sur le bouton O, vous pourrez réaliser un "wheely" (une roue arrière), qui vous permettra de gagner de la vitesse.

PLAYSTATION

● **EA/Octobre 97**

Delphine Software (le développeur) a fait travailler une équipe de vingt personnes pendant un an sur le produit! On est en droit de s'attendre à une bombe! Au programme, une jouabilité très orientée arcade, un mode 2 joueurs en écran splitté et une foultitude de motos, dont la célèbre KTM 360 SX. Le jeu propose cinq terrains de cross et cinq de vitesse. Les motos devront être choisies en conséquence et les sensations de conduite seront logiquement très différentes. Trois modes de jeu sont proposés: Practice (seul en course pour l'entraînement); Single Race (course avec sept concurrents sur le circuit de votre choix); et Championnat. Ce dernier est le plus intéressant puisqu'il permet d'enchainer les dix courses. Si vous terminez premier du Championnat vous pourrez accéder au Championnat Reverse puis au Championnat des Pocket Bike (avec des motos minuscules!). Sachez également que le jeu est optimisé pour toutes les extensions existantes (Mad Catz, NeoGcon, Pad analogique...).

Sur le circuit de cross, vous pouvez réaliser certaines figures lors des sauts juste pour le fun.

Turbo Racing

Depuis l'arrivée de V-Rally, les éditeurs semblent se passionner pour les simulations de rallye. Ocean n'échappe pas à la règle et propose Turbo Racing.

Différents types de voitures sont présent.. Ici, des buggys dont la tenue de route est excellente sur le sable.

Sous les tunnels, le son change, devient plus sourd, et les couleurs des voitures varient.

Si l'on en juge par ses caractéristiques techniques, Turbo Racing est une simulation qui promet d'être impressionnante: 40 voitures différentes, 4 modes de jeu, 8 équipes internationales, 5 types de voitures (sport, buggy, ou indy pour ne citer qu'eux), 6 circuits, 7 voitures concurrentes, courses de jour ou de nuit, différentes conditions climatiques, 4 vues disponibles... et la liste est encore longue! Sur le plan graphique, Turbo Racing se rapproche de V-Rally, sans toutefois l'égaler. Mais attention, nous n'avons vu pour l'instant qu'une version non finalisée du jeu, ce qui nous permet d'espérer, au final, des graphismes plus fins et une jouabilité encore meilleure.

On dit que plus les pneus sont chauds, plus ils accrochent à la route. Que dire alors de ceux qui accrochent aux falaises?

PLAYSTATION

● **Ocean/Octobre 97**

CONCOURS INDEPENDENCE DAY

A gagner
2 Playstation plus des tas d'autres lots...
blousons Teddy, jeux, coupe-vent,
K7 vidéo, tee-shirts,
casquettes Independence Day

Désamorce
les 4 bombes
placées par les
extra-terrestres
et vient sauver
la terre.
Attention
ton temps
est compté...

Appelle vite le 08 36 68 11 41 *

Le compte à rebours a commencé !

EXTRAIT DU REGLEMENT : Consoles +, PFC vidéo et Electronic Arts organisent un concours du 27/08/97 au 23/09/97 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté de 2 Playstation, 2 blousons Teddy, 10 jeux (jeu disponible sur PS, SAT et PC), 10 coupe-vent, 50 K7 vidéo, 50 casquettes et 50 tee-shirts Independence Day. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement est déposé en l'étude Simonin et Conty, 25 Fg Poissonnière 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles + concours ID4, 150 rue Galliéni 92514 Boulogne Cedex.

ELECTRONIC ARTS

©1997 Electronic Arts. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

CONSOLES+

FOX INTERACTIVE

© 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. "Twentieth Century Fox","Fox" et leurs logos sont la propriété de Twentieth Century Fox Film Corporation. Independence Day TM et ©1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.

20th Century Fox HOME

PlayStation

et "Playstation", marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

NINTENDO 64

La voilà

Put... on a bien failli attendre deux ans, comme dirait l'autre! Après une annonce erronée et un retard en conséquence, Nintendo France nous a fait saliver des mois pour enfin nous dévoiler que la Nintendo 64 serait (notez l'emploi du conditionnel, au cas où...) sur les étals français début septembre 97 au prix de 990 francs. Vous n'avez pas encore craqué? Alors lisez ce qui suit.

Fabriquée en collaboration avec le géant de l'informatique, Silicon Graphics, la Nintendo 64 est considérée par nombre de développeurs comme "la console la plus puissante du moment". Le secret de ses performances tient dans les trois éléments clefs de la carte mère: le processeur central, qui enterre sans sourciller ceux des 32 bits (un R4300i cadencé à 93,75 MHz); le coprocesseur qui s'occupe du son et de l'affichage des images (le RCP); et le RAM Bus qui facilite le transfert des informations entre les différents éléments de la carte mère.
La combinaison de ces éléments de pointe fait de la Nintendo 64 un support résolument axé vers la 3D, ce que les premiers jeux n'ont pas tardé à confirmer...

Un prix attractif

Bizarrement, le premier "package" proposé par Nintendo pour la sortie française de la machine ne comporte aucun jeu. Vous trouverez la console, son bloc d'alimentation, sa prise péritel et un pad pour un prix avoisinant les 990 francs, mais pas de jeu dans le carton...
Avec un prix aussi attractif, les 150 000 exemplaires mis en vente pour le lancement devraient disparaître rapidement. Mais ne vous faites pas de souci, Nintendo prévoit une livraison de 200 000 bécanes supplémentaires d'ici la fin de l'année.

Vous n'y couperez pas

Logiquement, le lancement de la console sera accompagné d'une campagne promotionnelle de grande envergure. Nintendo

LES PLUS

- Le pad révolutionnaire!
- Le savoir-faire de Nintendo en ce qui concerne les jeux.
- Les temps d'accès rapides.
- Les extensions à venir (DD64).
- La petite taille de la console.
- Les quatre ports manettes intégrés.
- Le prix des jeux Nintendo.
- Le prix de la console.

LES MOINS

- Le prix des cartouches des éditeurs tiers.
- La non-compatibilité des systèmes NTSC et PAL.
- Une seule manette fournie avec la console.
- Les "méga-hit" se comptent sur les doigts d'une main.

enfin!

France table sur un budget promo proche de 50 millions de francs (contre 50 millions de dollars pour les Américains, à l'époque...), ce qui permettra de proposer une campagne de pub télé intensive à partir du 10 septembre, mais aussi de réaliser nombre d'opérations promotionnelles avec certains magasins. Préparez-vous à bouffer du Nintendo comme jamais!

Les éditeurs tiers paieront...

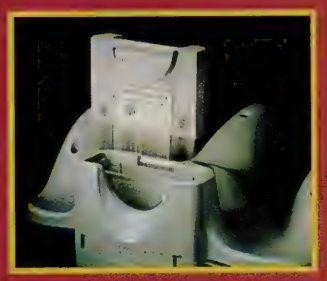
Pour ce qui est du prix des jeux, les choses sont assez claires. Les éditeurs tiers (avec des jeux comme Doom, Turok, ou ISS64) vont vous proposer des titres aux alentours de 500 francs, alors que Nintendo soi-même vendra ses productions entre 350 et 450 francs. Pourquoi une telle différence? Tout simplement parce que Nintendo Japon est le seul habilité à fabriquer les cartouches N64 et qu'il n'hésite pas à faire payer le prix fort aux éditeurs tiers... Comme l'a expliqué AHL dans son compte rendu de l'été (Hors-Série n° 6), "si le jeu d'un tiers utilise une mémoire importante, l'éditeur pourrait renoncer à le publier en Europe, car son prix de vente y serait trop élevé. Konami se pose actuellement la question pour le superbe Goemon 64"...

Un Nöel très chaud

Bref, même si le prix des jeux des éditeurs tiers constitue un sérieux handicap, la seule certitude de la sortie en septembre a rassuré bien du monde... Cela fait plaisir de voir que Nintendo France est enfin prêt! Et vu le prix très attractif de leur console et de leurs jeux, la bataille de Noël avec la Playstation risque d'être sévère. Le Spy offre d'ailleurs son poids en bibine à celui qui pourra dire (avec chiffres à l'appui, l'est pas fou!) qui des deux remportera en France la bataille du Noël 97. Une chose est sûre: ce sera chaud... très chaud!

LES ACCESSOIRES OFFICIELS

En plus de la console et des jeux, Nintendo va mettre en vente, dès septembre, pads de couleur et autre carte-mémoire. Le Disc Drive 64, qui sortira au Japon en mars, pourrait être disponible de manière officielle en France à partir de la fin 98.



• LES CARTES MÉMOIRE

D'une capacité de stockage de 256 ko, ces cartes mémoire vous serviront à sauvegarder votre progression dans les jeux des éditeurs tiers (ceux de Nintendo ont tous une mémoire intégrée). Outil indispensable pour les "doomistes" et autres "turokiens", ces cartes seront vendues environ 150 francs.

• LE BÂTON DE JOIE

Disponible en cinq coloris différents (noir, rouge, jaune, vert et bleu), le pad de la Nintendo 64 est certainement la plus grosse révolution de Nintendo depuis le Virtual Boy. Doté d'une prise en main étonnante et d'une bonne résistance, ce paddle sera vendu entre 150 et 200 francs.

PLANNING NINTENDO

SEPTEMBRE
- SUPER MARIO 64 (env. 350 F)
- MARIO KART 64 (env. 350 F)
- PILOTWINGS 64 (env. 400 F)
- WAVE RACE 64 (env. 350 F)

OCTOBRE
- LYLAT WARS 64 – alias Starfox 64 – (env. 450 F avec kit vibration)
- KILLER INSTINCT GOLD (env. 450 F)
- BLAST CORPS (env. 400 F)
- SHADOW OF THE EMPIRE (env. 450 F)

NOVEMBRE
- BOMBERMAN 64 (env. 400 F)
- GOLDENEYE (env. 450 F)

DECEMBRE
- BANJO KAZOOIE (env. 400 F)
- YOSHI'S ISLAND 64 (env. 400 F)

Ce tableau ne prend pas en compte les sorties des jeux d'éditeurs tiers et les dates de sortie sont susceptibles d'être modifiées.

Le monde de l'horloge est l'un des plus délicats du jeu. Pour vous faciliter la vie, entrez dans l'horloge quand la grande aiguille pointe le chiffre 12. Merci Niiico!

N'oubliez pas de récupérer toutes les pièces rouges d'un niveau pour obtenir une nouvelle étoile.

SUPER MARIO 64

Le plombier italien le plus célèbre de la galaxie fait peau neuve et se met à la mode du moment: la 3D. Que les passionnés de la première heure se rassurent, Mario n'a rien perdu de son éclat. Les idées nouvelles foisonnent et Miyamoto signe ici une œuvre majeure qui fera à nouveau date dans l'histoire des jeux vidéo.

Si l'imagination des programmeurs ne semble connaître aucune borne, le scénario, comme toujours dans un épisode de Mario, est un peu faible: la princesse a de nouveau été enlevée par le terrible Bowser, et Mario se doit d'aller la sauver. Pas vraiment original.

Par contre, l'apport de la 3D, amène une tripotée de nouvelles idées et relance considérablement l'intérêt du jeu. Mario peut en effet se déplacer où bon lui semble dans les niveaux. Il n'est pas coincé dans un couloir de jeu prédéfini comme Crash Bandicoot. Cette liberté de mouvement s'accompagne d'une multitude d'actions: Mario est capable de grimper aux arbres, de sauter plus ou moins loin, d'effectuer des sauts périlleux, de donner des coups de poing ou des coups de pied, de saisir des objets et de les lancer, de pousser des caisses, de nager, de s'agenouiller, de ramper ou encore de voler! Jamais notre moustachu n'aura été aussi sportif. Le jeu comporte 15 niveaux, et votre rôle consiste à récupérer dans chacun d eux 7 étoiles jaunes. Il faudra donc recommencer au minimum sept fois chacun des niveaux pour les terminer à cent pour cent.

Ensuite, des niveaux bonus viennent s'intercaler entre les mondes classiques. Ce sont généralement des courses contre la montre, contre une tortue ou un pingouin géant. La récompense de ces courses est là aussi une magnifique étoile. Trois gros interrupteurs de couleur, un vert, un bleu et un rouge, sont également à découvrir. Une fois actionnés, ils confèrent à Mario de nouveaux pouvoirs. Le rouge lui donne une casquette spéciale pour voler, le vert transforme Mario en acier et, enfin, le bleu vous permet de vous dématérialiser quelques instant afin de passer à travers les grillages. Pour finir, Mario devra affronter par trois fois Bowser dans des niveaux spécialement conçus pour la circonstance.

Si, dans les jeux en 2D, il suffisa de sauter par trois fois sur la têt de l'infâme obsédé pour le battre, l'apport de la 3D change les règles du jeu. Mario devra désormais le saisir par la queue (ce n'est pas sale) et le faire tournoyer autour de lui pour le lancer sur de grosses bombes. La taille de Bowser est impressionnante, pratiquement cinq fois celle de Mario, et les textures appliquées sur le monstre sont magnifiques. Joueurs de tous âges et de tous pays, ce Mario 64 ne peut que vous satisfaire et vous réconciliera à tout jamais avec les jeux de plates-formes.

Les fonds marins cachent souvent des dangers: requi raie manta ou autres murènes sont de la partie.

AVIS OUI!

Ne vous faites pas avoir par quelques tapés du bocal qui vont vous suriner que "Mario 64 c'est pour les mômes!". Mario est un personnage qui s'adresse clairement à nos petits frères... Mais pas le jeu, bordel! Miyamoto a signé son œuvre maîtresse en proposant aux joueurs un soft bourré d'idées exceptionnelles. La jouabilité est une perle de précision et de plaisir. La progression est parfaitement travaillée et l'univers 3D en jette un max (allez on pardonne les quelques bugs).

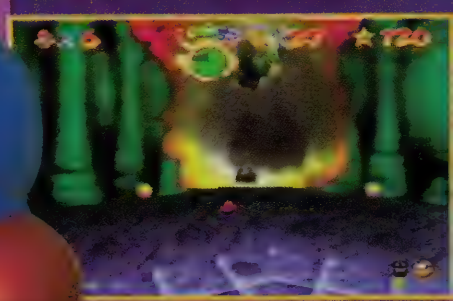
SPY

BOWSER TA MÈRE

Bowser, comme dans chacun des épisodes de Mario, est l'ennemi juré du plombier italien. Il faudra l'affronter par trois fois durant le jeu. A chaque fois, la technique sera la même: attraper Bowser par le petit bout de sa queue (n'essayez pas de le faire avec votre petit frère, ce serait douloureux), le faire tournoyer autour de sa tête et le balancer sur une des bombes qui entourent la surface de combat. Celle-ci varie au cours des confrontations et se termine en forme d'étoile lors du dernier combat. Pas facile!

La course de l'arc-en-ciel est aussi magnifique que délicate. Prenez votre temps et restez toujours sur les tapis volants!

Il est parfois préférable de parcourir les niveaux en volant plutôt qu'en marchant. Ce qui évite de se brûler les pattes!



AVIS OUI!

Avant de voir Mario 64, j'étais sceptique: j'avais peur d'affronter cette fameuse 3D. Mais dès les premiers instants de la partie, la peur cède la place à l'excitation. La prise en main est rapide et très instinctive grâce au pad analogique d'une grande précision et d'une rare efficacité. A mesure que l'on progresse dans le jeu, on se rend compte du génie créatif de Miyamoto. Chaque niveau est l'occasion de découvrir des nouveaux ennemis, aussi spectaculaires qu'impressionnants. Ce Mario 64 est une véritable bombe!

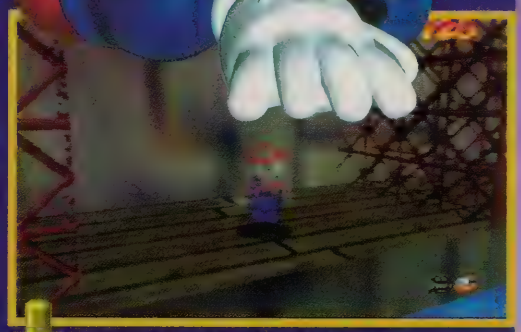
NIIICO

SUPER MARIO 64

SWITCH À GOGO

Apparus pour la première fois dans Super Mario World sur SNES, les switchs, ou interrupteurs de couleur, seront indispensables pour terminer le jeu avec 120 étoiles. Chacun confère à Mario un pouvoir spécial.

L'interrupteur rouge permet à Mario de voler durant un bref instant. Parfait pour se balader dans les airs.



L'interrupteur bleu dématérialise le père Mario durant quelques secondes. Idéal pour passer à travers grilles et tableaux...

L'interrupteur vert le transforme en bonhomme d'acier.

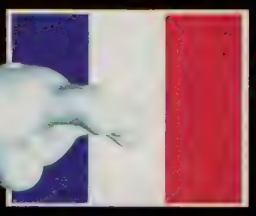
YOSHI'S SURPRISE

Ce ne sont pas des rumeurs, Yoshi, le sympathique dinosaure, est bel et bien présent dans le jeu. Cependant, contre toute attente, il est impossible de jouer avec ou de lui monter sur le dos. Il n'est ici que pour discuter et vous offrir 100 vies. Voici comment trouver Yoshi.

Il faut tout d'abord totaliser 120 étoiles. En dehors du château, vous trouverez l'entrée d'un canon. Sautez dedans.

Visez le sommet du château et propulsez-vous dans les airs. Yahouuuuu! Envoyez-vous en l'air!!

Sur le toit, Yoshi fait les cent pas en vous attendant. Pour ne pas gâcher votre plaisir, nous ne vous montrons qu'une petite image de Yoshi.



Version: OFFICIELLE
Dialogues: ANGLAIS
Textes: FRANÇAIS

Développeur: NINTENDO
Editeur: NINTENDO
Disponibilité: OUI
Prix: D

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle: PARFAIT
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: OUI
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 95
Une intro sommaire. Les différentes vues proposées sont nombreuses et bluffantes.

GRAPHISMES 94
Les personnages et les décors bénéficient de superbe placages de textures.

ANIMATION 96
Difficile de faire mieux: rapidité, souplesse et pas de ralentissement.

MUSIQUE 96
Une des seules musique de jeu vidéo dont on se souvienne après y avoir joué.

BRUITAGES 91
Variés et nombreux, on apprécie leur qualité.

DUREE DE VIE 92
Le terminer n'est pas difficile, mais avoir toutes les étoiles est une autre histoire!

JOUABILITE 98
Parfaite. Grâce au pad analogique, on fait exactement ce qu'on veut.

INTERET 98%

Mario 64 est le meilleur jeu de plates-formes du moment. Une jouabilité exemplaire, des niveaux magnifiques, un jeu unique.

WAVE RACE 64

nière simulation et-ski de la endo 64, Wave 64 s'impose me une référence. retrouve tous les édients qui font le succès de ce t extrême. La pollution en moins...

z à bien passer les s jaunes ou rouges. us les loupez, vous urrez pas atteindre aximum power", et s en loupez trop, la rse est annulée...

Les cascades, nécessitent des mouvements spéciaux avec le pad analogique.

Les conditions météo varient d'un tour à l'autre. Pas simple de se diriger dans une telle purée de poix.

ode Championnat, évitez de us la jouer en réalisant des ades sur les tremplins. Vous z d'autres chats à fouetter.

Selon le niveau de difficulté, certains éléments nouveaux apparaîtront sur les circuits, comme ces put... de mines!

Pourquoi ne peut-on pas disputer le mode Cascade à deux joueurs? La question reste posée...

Définir le mode Championnat est certainement le grand attrait du soft. Celui-ci est divisée en trois niveaux de difficulté. Pour évoluer, vous devrez finir ces niveaux l'un après l'autre (vous finissez le niveau Normal pour passer en Hard puis le niveau Hard pour passer en Expert...). En niveau Normal, vous participerez à six courses assez simples. Un nombre spécifique de points vous sera demandé pour passer chacune des courses. En niveau Hard, vous devrez refaire ces six courses, mais avec quelques difficultés supplémentaires (le tracé changera, des mines apparaîtront...). Si vous les bouclez toutes, une nouvelle course s'ouvrira. Le principe demeure identique pour le niveau Expert. En plus du mode Championnat, des mode Contre-la-montre, Cascades et 2 joueurs sont disponibles. Le mode Cascade est certainement le plus fun, puisque vous allez concourir sur les tracés habituels en réalisant des cabrioles sur votre jet-ski. Vous pourrez faire des sauts périlleux, des poiriers sur le guidon, bref vous éclater comme un petit fou. A chaque figure correspond un nombre de points et, fort logiquement, vous devrez en amasser le plus possible pour exploser les records! Très trippant, surtout quand on joue l'un à la suite de l'autre avec un camarade...

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: NINTENDO
- Éditeur: NINTENDO
- Prix: D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SIMULATION DE JET-SKI

PRESENTATION 81%
Rien de révolutionnaire, mais des options claires.

GRAPHISMES 94%
Un rendu de l'eau saisissant et des décors de très bonne facture.

ANIMATION 94%
Ultra réaliste.

MUSIQUE 89%
Des thèmes assez nombreux et bien dans l'ambiance.

BRUITAGES 90%
Voix digits et autres bruits très réalistes.

DUREE DE VIE 91%
D'abord finir le Championnat, puis reste les autres modes.

JOUABILITE 96%
Sensationnelle! Les jet-skis répondent au doigt et à l'œil.

INTERET 94%
Jouabilité et réalisme étonnants. Indispensable pour les amateurs de courses originales.

IS WOUIVE!!!

est bien d'avoir une copine écolo, mais ça us bouffe certains plaisirs. Moi, par exemple, je n'ai pas le droit de monter sur un jet-ski. Mais comme je suis un malin, je me rattrape dans le virtuel... Je ne vous raconte pas la claque! Les engins sont hyper jouables, les courses palpitantes et le mode Cascade est très convivial. On se fait des concours avec les potes, on essaie de placer une figure supplémentaire pour exploser le score. Bref, on s'éclate. Certes, le mode 2 joueurs est un peu lent, mais vu la qualité de l'ensemble, ce détail ne doit pas vous retenir d'acheter ce monstre...

Y

MARIO 64

Toute la rédac' s'en souvient. L'arrivée de Mario Kart 64 a fait l'effet d'un raz de marée. Ce jeu délirant a tout emporté sur son passage. Mais est-il encore utile de le présenter?

Même les maquettistes s'y étaient mis, c'est dire! Grâce à son mode 4 joueurs, l'enthousiasme dépassait le petit groupe des testeurs. Pendant plus de quinze jours, on a entendu des cris rageurs comme "C'est qui le Yoshi qui m'a écrasé?" ou encore "Quel est le c.. qui m'a balancé une banane?". Le point fort de la Nintendo 64, c'est bien la convivialité de ses jeux à plusieurs, et Mario Kart 64 remplit parfaitement sa mission. Il propose quatre Grands Prix (Mushroom Cup, Flower Cup, Star Cup et Special Cup), composé chacun de quatre courses. Soit un total de seize courses différentes dans des sites rivalisant d'exotisme: bord de mer, désert de western, autoroute, plaines enneigées, abords du château de Mario, arc-en-ciel ou maison de Boo... Chaque circuit est différent et si vous parvenez à finir premier dans chaque Championnat, vous serez gratifié de la Gold Cup, ultime récompense. Ce qui fait la force de Mario Kart, c'est aussi sa simplicité. Largement abordable par les débutants, il ravit aussi les chauffards chevronnés avec des tas de subtilités. Les commandes sont on ne peut plus [illegible] accélérer, freiner [illegible] qu'on ne [illegible] jamais), sauter et larguer. La maniabilité a été étudiée pour plaire au plus grand nombre. On peut ainsi choisir la cylindrée des engins (50 cm³, 100 cm³ ou 150 cm³) et entre huit persos (Mario et toute la clique sont bien entendu de la partie). Les pros pourront s'adonner aux joies du dérapage contrôlé en choisissant les circuits les plus ardus. Jusqu'à la fin de la course, la pole position peut changer (plusieurs fois). La lutte est rude, les injures fusent et le plaisir est sans égal.

Les panneaux publicitaires détournés parsèment certains circuits, comme Luigip et Marioro.

Sachez prendre les raccourcis, qui feront gagner énormément de temps.

LE MODE BATTLE

Le but du jeu est de tuer les autres, en leur envoyant des carapaces, des bananes, en les balançant dans le vide. Chaque concurrent a le droit de se faire toucher trois fois. Et la règle, c'est qu'il n'y a pas de règles.

AVIS OUI!

Yaoooouuuuhhhh!!! Une Nintendo 64 sans Mario Kart, c'était inconcevable. C'est le jeu idéal pour mettre de l'ambiance dans une soirée entre potes, avec des chips et du Coca. Le seul problème, c'est qu'il empêche de travailler correctement... Quant aux voisins, ils n'ignoreront rien des courses endiablées que vous disputerez. Alors, soyez diplomate... Donc, si un ami vous propose une petite partie de Mario Kart, méfiez-vous. Vous risquez d'être accro à tout jamais...

GIA

KART 64

Ne passez pas sous l'œuf, sous peine d'écrasement accéléré.

AVIS OUI!

Même si d'un point de vue purement visuel, je m'attendais à être bien plus bluffé, il faut bien reconnaître que la qualité du jeu pardonne ce petit écart. En mode Multijoueur, le plaisir est absolu et la qualité de la conduite n'a nulle autre pareille. C'est immédiatement accessible, mais les pros ne seront pas en reste, puisqu'il pourront tenter de maîtriser l'art du dérapage. Foncez acheter quelques pad, appelez les copains (et copines... elles adorent!) et laissez-vous gagner par la magie de M. Miyamoto, vous n'allez pas en revenir!

SPY

Quand on reçoit un éclair, on devient minuscule, et on se fait tout petit pour ne pas être écrasé.

On retrouve beaucoup d'éléments du monde de Mario, comme ces pingouins qui gênent le passage.

PETITS TRUCS

Quand vous ramassez une banane, une carapace ou un faux cadeau, ne le gaspillez pas tout de suite. Laissez-le traîner derrière vous, en maintenant la gâchette ou le bouton C-Bas appuyé. De cette façon, si un concurrent vous serre de trop près, il se prend l'objet en pleine poire.

Ne soyez pas radin quand vous ramassez le turbo infini. N'attendez pas la fin du turbo pour en relancer un autre. Au contraire, profitez de l'accélération initiale. En d'autres mots, n'arrêtez pas d'appuyer sur la gâchette. Ensuite, le problème est le contrôle du véhicule, mais, pour ça, on vous fait confiance.

Attention au ravin. Tomber dedans ferait perdre beaucoup trop de temps.

MARIO KART 64

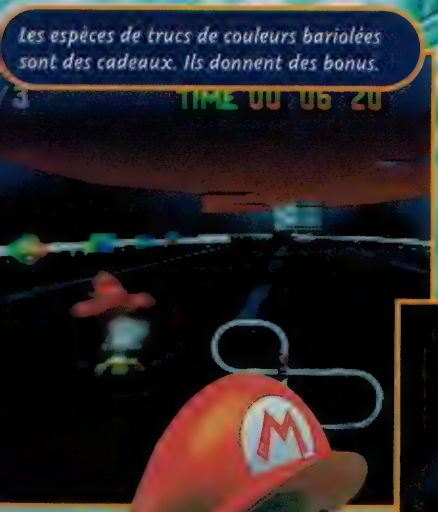
DERAPAGES!

La technique ultime de Mario Kart 64, celle qui permet d'exploser tous les records, celle que seuls les pros maîtrisent, c'est le dérapage. Attention, il ne s'agit pas seulement de déraper dans les virages. En exécutant le mouvement avec précision et doigté, on peut même gagner de la vitesse, en enclenchant un turbo à la fin de la manœuvre. Voici le mode d'emploi.

Au début d'un tournant, sautez (bouton R) et braquez à fond, dans le sens du virage, et maintenez le bouton R enfoncé.

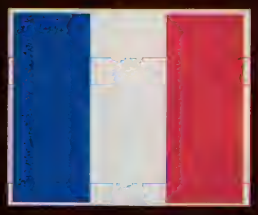
Ensuite, vous modifiez légèrement la trajectoir , en maintenant le bouton R appuyé. Des VEEEEEEEEE de fumées jaunes et oranges doivent apparaître dans le sillage.

Enfin, pour enclencher le turbo, il suffit de relâcher le bouton R.



Les espèces de trucs de couleurs bariolées sont des cadeaux. Ils donnent des bonus.

Le jeu à quatre est un bijou. L'écran est splitté en quatre.



Version: OFFICIELLE
Dialogues: ANGLAIS
Textes: ANGLAIS

Éditeur: NINTENDO
Distributeur: NINTENDO
Disponibilité: OUI
Prix: D

- COURSE DE KARTS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: EXCELLENT
- Difficulté: VARIABLE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION — 80
Rien de génial, mais on s'en fiche pas mal, du moment que le jeu est excellent.

GRAPHISMES — 90
Un monde coloré et mignon, celui de Mario, et donc assez beau.

ANIMATION — 92
Pas un poil de ralentissement, même à quatre. Du grand art.

MUSIQUE — 92
Les musiques sont délirantes et collent parfaitement à l'esprit du jeu.

BRUITAGES — 92
Ils sont fous, mais ils ne rivaliseront jamais avec les beuglements des joueurs.

DUREE DE VIE — 90
Avec 16 circuits et un mode 4 joueurs sublime, le jeu sera largement amorti.

JOUABILITE — 97
Impeccable. C'est du Nintendo tout cuit. Même votre grand-mère saura y jouer.

INTERET — 96%

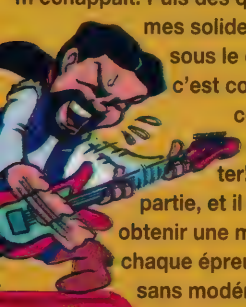
Quel jeu! Un must qui donne envie d'acheter la console. Mario Kart 64 fait partie de ces jeux auxquels on rejoue sans cesse et sans se lasser.

PILOTWINGS 64

lotwings 64 est la suite du fameux Pilotwings e la Super Nintendo, mais à la sauce 64 bits. Si principe du jeu n'a pas changé d'un poil, les raphismes gagnent en beauté et en précision.

Le principe de Pilotwings est très simple: il faut passer verses épreuves aériennes, n d'accéder à des niveaux de plus corsés. Les épreuves de se sont les suivantes: ltaplane, jet-pack et rocoptère. Dans chacune de s disciplines, vous devrez complir une mission bien rticulière. Selon la manière nt vous la menez à bout, un rtain nombre de points vous ront attribués. Ensuite, au orata de ces points, une daille d'or, d'argent ou de nze vous sera remise. Pour sser aux nouvelles épreuves, us devrez obtenir le plus de daille d'or possible. Si vous us montrez habile, des reuves de chute libre, de saut ec des bottes de sept lieux, omme canon ou encore de libre seront au programme.

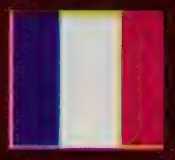
De quoi vous donner envie d'aller plus loin, non? Mais attention! Autant vous prévenir tout de suite, Pilotwings est une simulation de vol qui ne s'adresse pas aux malades de la gâchette ou de l'action. En effet, ici tout n'est qu'ordre et beauté, luxe, calme et volupté. Mais ça, il faut avoir le pad entre les mains pour le croire!



AVIS OUI!

Pour être honnête, ma première impression en voyant Pilotwings a été négative. Certes les graphismes sont fabuleux, mais le but du jeu m'échappait. Puis dès que j'ai eu la manette entre mes solides mains, je suis tombé sous le charme. Spy dirait que c'est comme la Kro: quand on commence à en boire, on ne peut plus s'arrêter! La difficulté est de la partie, et il faut s'accrocher pour obtenir une médaille d'or à chaque épreuve. A consommer sans modération.

IIICO



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: PARADIGM S.
- Editeur: NINTENDO
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- SIMULATION DE VOL(S)

PRESENTATION 90
Pas d'intro, mais des écrans en français d'une grande clarté.

GRAPHISMES 94
Les textures des décors sont de qualité.

ANIMATION 92
Trompeuse. Le jeu paraît lent. Mais en rase-mottes, ça décoiffe!

MUSIQUE 89
Très planante et en rapport avec les missions.

BRUITAGES 89
Les effets sonores stéréo donnent du volume au jeu.

DUREE DE VIE 93
Très nombreuses missions et d'une grande variété.

JOUABILITE 94
Principes aérodynamiques respectés. Prise en main rapide.

INTERET 92%
Pilotwings est une simulation de vol déconcertante mais qui devient vite planante!

Et les autres...

ISS 64

SIMULATION DE FOOT

UBI SOFT/94%

Déjà une référence sur Playstation, ISS 64 est, pour l'instant et de l'avis de tous, le meilleur jeu de foot sur Nintendo 64. Les programmeurs ont en effet optimisé ce qui est le plus important dans un jeu: la jouabilité. Elle est parfaite, ou du moins proche de la perfection. Ajoutez à cela des graphismes extrêmement soignés et des angles de vue multiples. La technique de Motion Capture a été utilisée pour l'animation des footballeurs, ce qui leur confère des mouvements très réalistes. Un mode Multijoueur permet à quatre personnes de s'affronter simultanément. C'est pas chouette, ça? Quoi qu'il en soit, ISS 64 est une bonne manière de préparer la Coupe du Monde de l'été prochain.

FIFA 64

SIMULATION DE FOOT

ELECTRONIC ARTS/71%

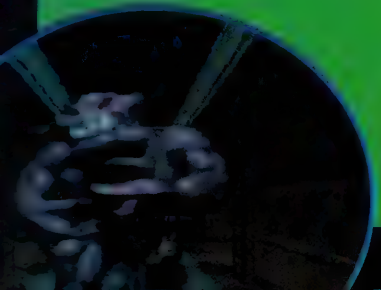
Première simulation sportive d'Electronic Arts à voir le jour sur Nintendo 64, ce Fifa 64 est à oublier le plus rapidement possible tant sa maniabilité est mauvaise. Et quand la maniabilité d'un jeu est nulle, on ne peut pas l'apprécier, surtout s'il s'agit d'une simulation de foot! Et ce n'est pas tout: les graphismes flous donnent l'impression d'avoir laissé tomber ses lunettes par terre. A réserver aux fans de Jean-Claude Vandamme.

DOOM 64

DOOM

GT INTERACTIVE/93%

Doom 64 est incontestablement la meilleure version existante à ce jour... Seul reproche: on ne peut y jouer que seul, contrairement aux versions PC et Mac ou un mode multijoueur était prévu. Cette version Nintendo 64 du jeu le plus sanglant de la galaxie dispose de niveaux inédits et de monstres entièrement retravaillés et remodélisés. Bien qu'en 2D, ils donnent l'impression d'être en 3D. Les graphismes sont particulièrement réussis, et il n'y a aucune pixellisation, mais les niveaux sont dans l'ensemble très sombres.
Le sang coule toujours à flot, pour une fois la censure n'a pas frappé. Alléluia, mes frères.



HEXEN 64

DOOM-LIKE

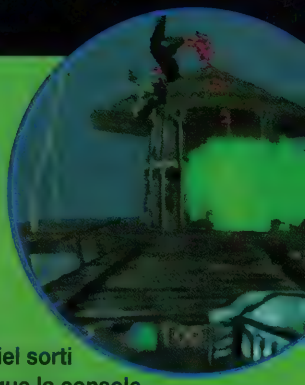
GT INTERACTIVE/88%

Hexen, qui a fait ses classes sur PC et Macintosh, vient envahir la Nintendo 64. Le jeu, identique en tout point aux précédentes versions, se différencie des autres Domm-like par un mode multijoueur qui autorise des parties à quatre simultanément, du jamais vu sur console. Trois personnages sont proposés: un prêtre, un magicien ou un guerrier. Chacun dispose de ses propres caractéristiques. L'arsenal va en s'étoffant... si vous survivez.

TUROK, DINOSAURS' HUNTER

DOOM-LIKE

ACCLAIM/94%



Turok, le tout premier jeu officiel sorti sur Nintendo 64 (avant même que la console ne soit disponible!), est un superbe Doom-like entièrement e 3D. Personnages, ennemis, boss, éléments du décors... tout est en 3D mappée du plus bel effet. Graphiquement superbe, les explosions sont l'occasion de découvrir des effets spéciaux incroyable. A noter tout de même quelques ralentissements quand les ennemis présents à l'écran sont trop volumineux ou trop nombreux (lors de l'affrontement des deux Tricératops ou du gigantesque dinosaure, par exemple). Mais rien de bien gênant, rassurez-vous. Amateur de fresques grandioses et aventuriers en herbe, Turok est pour vous!

ALLIANCE GAMES

Sur cette planète vous avez le choix !! mais AllianceGames c'est la référence, 29 magasins sympa, avec un accueil à la hauteur.

Opération REPRISE N°1*

DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE POUR L'ACHAT D'UNE NINTENDO 64 OFFICIELLE A PRIX RENVERSANT

ACHAT VENTE

Operation Reprise N°2*

de vos anciens jeux pour l'achat d'un ou des jeux suivants :

Vrally
Formula one 97
Rally cross
Ray tracer
Rage racer
Micromachine v3

*reprise de vos anciens jeux et/ou consoles selon notre argus, la différence de prix restant à votre charge

Nouveaux ou installés

REVENDEURS REJOIGNEZ NOUS
06 08 49 94 72

ne Adhésion Forfaitaire + loyer mensuel 999 F TTC
I. GUILLER (Coordinateur)

Vos avantages Alliance Games

- Retours des invendus
- Pas de prix sur nos pulbicités
- Franco de port a 2000 ht
- Formation pour les nouveaux adhérents
- Prix très compétitifs
- Argus des jeux vidéo gratuit

Quentin
C.C Mamoputh
03 23 62 79 76

31 Rue Jean E
04 92 52

06 NOUVEAU
Antibes
11 Av Pasteur
04 93 34 13 93

06
Nice
42 bd Gamb
04 93 82

08 NOUVEAU
Charleville
20 Rue Mantoue
03 24 57 24 99

08
Sedan
3 Rue Gamb
03 24 27

13 NOUVEAU
Martigues
8 Bd Richaud
04 42 40 47 50

18
Bourg
10 rue d'Au
02 48 24

24
Bergerac
41 rue Bourbarraud
05 53 74 05 27

27
Pont audem
10 rue A.Bri
02 52 27

28
Chartres
12 Place des Epars
02 37 21 21 08

30
Nime
7 Rue Emile J
04 66 27

34 NOUVEAU
Montpellier
1209, Av Maurin
04 67 99 66 38

35
Galerie Victor
02 54 07

37
Tours
222 Av de Grammont
02 47 64 89 16

41
Blois
48 Rue Beau
02 54 74

44 NOUVEAU
Nantes
Rue J. Jaures (Reze)
Pont Rousseau
Prochainement à Chartres

Prochainement
Orlea
Villeurb

58
Nevers
94 rue Mitterrand
03 86 57 17 31

59
Valenc
84 rue du Re
03 27 28

62
St Omer
37 Rue du Lycee
03 21 12 19 78

68
Cerna
2 Rue Mar
03 89 39

69
Lyon
22 Rue du Terme
04 78 27 02 78

74
Cluse
13 Grande
04 50 89

75
Paris 8e
36 Av de Wagram
01 44 09 88 70

84
Avign
6 rue de L'ol
049085

88
Epinal
C.C Les 4 Nations
03 29 82 95 02

89
Auxer
105 rue de P
03 86 51

95 NOUVEAU
Domont
52 Av Jean Jaures
01 39 35 26 95

95
L'Isle
6 Bis rue du
01 34 08

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE
AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE !!!

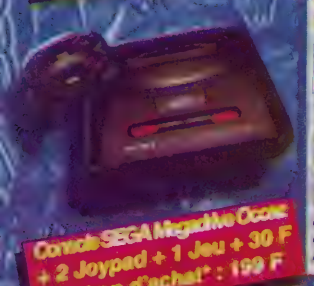
Console Super Nintendo Occas' + 1 Joypad + 1 Jeu + 30 F de bon d'achat* : 279 F

JOYPAD D' ORIGINE	59 F
STARWING	59 F
STREET FIGHTER 2	59 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
SPIDERMAN X MEN	99 F
GHOULS ' N GHOST	99 F
SUPER ALESTE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
STREETFIGHTER2TURBO	99 F
STAR WARS	99 F
PILOTWINGS	99 F
ROAD RUNNER	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
ADDAMS FAMILY	99 F

NBA JAM	99 F
TINY TOON	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
LEMMINGS	99 F
MAGIC SWORD	99 F
TECMO NBA BASKETBALL	99 F
PUNCH OUT	99 F
AXELAY	149 F
LEGEND	149 F
MYSTIC QUEST	149 F
GOOF TROOP	149 F
KILLER INSTINCT	149 F
CASTLEVANIA 4	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
YOUNG MERLIN	149 F
POP N' TWIN BEE	149 F
EQUINOX	149 F

JURASSIC PARK PART 2	149 F
NBA JAM T.E	149 F
DRAGON	149 F
TRUE LIES	149 F
F ZERO	149 F
STREET RACER	149 F
SUPER METROID	149 F
INDIANA JONES	149 F
ERIC CANTONA	149 F
DONKEY KONG COUNTRY	149 F
MR NUTZ	199 F
EARTH WORM JIM 2	199 F
SYNDICATE	199 F
ZELDA	199 F
FLASHBACK	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
LE ROI LION	199 F

MORTAL KOMBAT 3	199 F
ILLUSION OF TIME	199 F
CANNON FODDER	199 F
BLACK HAWK	249 F
BOOGERMAN	249 F
ASTERIX ET OBELIX	249 F
ADDAMS FAMILY VALUES	249 F
SECRET OF MANA	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
F1 POLE POSITION	249 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
MICRO MACHINES 2	299 F
BATMAN AND ROBIN	299 F
SECRET OF EVERMORE	299 F
STAR SOCCER DELUXE	299 F
DONKEY KONG 3	349 F



Console SEGA Megadrive Occas' + 2 Joypad + 1 Jeu + 30 F de bon d'achat* : 199 F

JOYPAD 6 BOUTONS	79F
JOYPAD D' ORIGINE	39F
SONIC	39 F
STREETOFRAGE	49 F
AQUATICGAMES	69 F
SPACE HARRIER 2	69 F
GYNOUGS	69 F
HANG ON	69 F
MONACO GP	69 F
TAZMANIA	69 F
SPIDERMAN	69 F
COOL SPOT	69 F
JURASSIC PARK	69 F
JAMES POND 2	69 F
ASTERIX	69 F

KID CAMELEON	69 F
ALIEN STORM	69 F
FIFA SOCCER	69 F
NBA JAM	69 F
TAZ MANIA	69 F
ALISIA DRAGOON	69 F
WORLDCUPITALIA90	69 F
DECAP ATTACK	69 F
TALESPIN	69 F
MORTAL KOMBAT	99 F
RISEOFTHE ROBOTS	99 F
TERMINATOR 2	99 F
THUNDERFORCE2	99 F
GRANDSLAMTENNIS	99 F
QUACKSHOT	99 F
SONIC 2	99 F
WORLDOF ILLUSION	99 F

MERCS	99 F
CALIFORNIAGAMES	99 F
GLOBALGLADIATORS	99 F
SHAQ FU	99 F
ETERNALCHAMPION	99 F
POWER RANGERS	99 F
MEGAGAME1	149 F
MEGA GAMES 2	145 F
STREET FIGHTER 2	149 F
NBA LIVE 95	149 F
F22INTERCEPTOR	149 F
DYNAMITE HEADY	149 F
ECCOTHEDOLPHIN2	149 F
DESERT STRIKE	149 F
SONIC SPINBALL	149 F
STREET OF RAGE 2	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F

SONICANDKNUCLES	149 F
ALADDIN	149 F
NBA JAM T.E	149 F
FLASHBACK	149 F
MR NUTZ	149 F
JUNGLESTRIKE	199 F
MONACO GP 2	199 F
F1	199 F
LE ROI LION	199 F
URBAN STRIKE	199 F
LAND STALKER	199 F
LALEGENDEDE THOR	199 F
LIGHT CRUSADER	199 F
NBA LIVE 96	199 F
SOLEIL	199 F
EARTH WORM JIM 2	199 F
VIRTUA RACING	199 F

Console Game Boy + Tetris : 199 F

GAME BOY + TETRIS	199 F
MARIO LAND	69 F
GREMLINS 2	69 F
ROBOCOP	69 F
NAVY STEELS	69 F
DUCKTALES	69 F
WORLD CUP	69 F
NBA JAM	69 F
FORTRESS OF FEAR	99 F
JUDGE DREDD	99 F
DR FRANKEN	99 F
DENIS LA MALICE	99 F
MARIO LAND 2	99 F
GAUNTLET 2	99 F
CASTLEVANIA 2	99 F
DR MARIO	99 F

NEMESIS	99 F
DOUBLE DRAGON 2	99 F
WRESTLEMANIA	99 F
KIRBY DREAM LAND	99 F
PRINCE VAILLANT	99 F
MEGAMAN 2	99 F
TRACK MEET	99 F
BALLOON KID	99 F
KIRBY ' S DREAM LAND	99 F
LOONEY TUNES	99 F
MYSTIC QUEST	129 F
ZELDA	129 F
EARTH WORM JIM	129 F
DONKEY KONG	129 F
ALADDIN	129 F
SIDE POCKET	129 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F

Console Game Gear + Columns : 299 F

GAME GEAR + COLUMNS	299 F
SONIC	69 F
SHINOBI	69 F
PUTT AND PUTTER	69 F
DEVILISH	69 F
MONACO GP	69 F
AERIAL ASSAULT	69 F
F-1 WORLD CHAMPION	69 F
BATMAN RETURNS	69 F
CHUCK ROCK	69 F
NINJA GAIDEN	69 F
G-LOC AIR BATTLE	69 F
KICK OFF	69 F
PSYCHIC WORLD	69 F
PREDATOR 2	69 F
CRYSTAL WARRIORS	99 F

PHANTOM 2040	99 F
SONIC SPINBALL	99 F
TOM AND JERRY	99 F
DR ROBOTNIK	99 F
ECCO LE DOFFIN 2	99 F
DONALD DUCK 2	99 F
WONDERBOY	99 F
AXE BATTLER	99 F
ASTERIX	99 F
TERMINATOR	99 F
SUPER COLUMNS	99 F
STREET OF RAGE	99 F
PUTT AND PUTTER	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
WIMBLEDON	99 F
WOODY POP	99 F
MONACO GP 2	129 F

Le Spécialiste Du Jeu Vidéo
Depuis plus de 4 ans !!!
- PLAYSTATION - SATURN -
- SUPER NINTENDO - MEGADRIVE -

Les Magasins STOCK GAMES sont ouvert du lundi au samedi de 10h30 à 19h00

Trouvez nous sur INTERNET !!!
http:/www.dualnet.com/stockgames

METTEZ UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION !!! - FR/US/JAP : 199 Frs- -REPARATION 300 Frs-

PLAYSTATION OCCAZ

PLAYSTATION + 1 JEU	899 F
ACTUA SOCCER	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	149 F
AGILE WARRIOR	149 F
AIR COMBAT	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	249 F
ALONE IN THE DARK	149 F
ASSAULT RIGS	149 F
BUST A MOVE 2	149 F
BURNING ROAD	199 F
CRITICOM	149 F
CYBERSLED	149 F
CYBERSPEED	99 F
CRASH BANDICOOT	199 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F
DEFCON 5	149 F
DESCENT	149 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	149 F
DIE HARD TRILOGY	199 F
DOOM	149 F
EXTREME PINBALL	199 F
EXTREME GAMES	199 F
FADE TO BLACK	149 F
FIFA SOCCER 96	99 F
FIFA SOCCER 97	149 F
FIRE STORM	149 F
GALAXIAN 3	199 F
GALAXY FIGHT	149 F
GEX	199 F
GOAL STORM	149 F
GUNSHIP	199 F
HEBEREKE POPOITTO	199 F
HI OCTANE	149 F
IMPACT RACING	199 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KRAZY IVAN	99 F
LEMMINGS 3D	149 F
LONE SOLDIER	149 F
MAGIC CARPET	149 F
MICKEY WILD ADVENTURE	199 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NBA IN THE ZONE	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	199 F
NOVA STORM	99 F
NEED FOR SPEED	149 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
OLYMPIC GAMES	199 F
OLYMPIC SOCCER	199 F
PANDEMONIUM	199 F
PANZER GENERAL	199 F
PARODIUS	199 F
PGA TOUR GOLF 96	199 F
PHILOSOMA	149 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PRO PINBALL	199 F
RAIDEN PROJECT	149 F
RAYMAN	199 F
RESIDENT EVIL	199 F
RESURRECTION 2	149 F
FORMULA ONE	199 F
RIDGE RACER	99 F
RIDGE RACER REVOLUTION	199 F
ROAD RASH	199 F
RETURN FIRE	199 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SHOCKWAVE ASSAULT	149 F
SLAM 'N JAM 96	149 F
SPACE HULK	199 F
STAR GLADIATOR	199 F
STARBLADE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	149 F
STRIKER 96	99 F
STREET RACER	199 F
THE D	149 F
TOSHINDEN	99 F
TOSHINDEN 2	199 F
TEKKEN 2	249 F
TEKKEN	99 F
THEME PARK	199 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	199 F
TOMB RAIDER	199 F
TRACK AND FIELD	199 F
TRUE PINBALL	199 F
TUNNEL B1	199 F
TWISTED METAL	149 F
VIEW POINT	199 F
WIPE OUT 2097	199 F
WING COMMANDER 3	149 F
WIPE OUT	149 F
WORLD CUP GOLF	199 F
WORMS	149 F
WRESTLEMANIA	149 F
X-COM ENEMY UNKNOWN	199 F
ZERO DIVIDE	149 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console SONY Playstation + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 990 F

SATURN OCCAZ

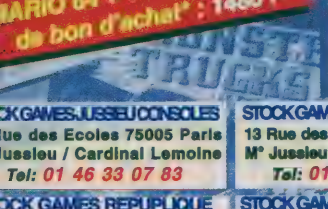
SATURN + 1 JEU	749 F
CARTE MPEG	649 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR JEU JAP/US	99 F
ALIEN TRILOGY	199 F
ALONE IN THE DARK 2	149 F
ATHLETE KINGS	249 F
BUG	199 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F
COMMAND AND CONQUER	249 F
CYBER SPEEDWAY	149 F
THE D	149 F
DAYTONA U.S.A	99 F
DIE HARD ARCADE	299 F
DEFCOM 5	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
DIGITAL PINBALL	199 F
DISCWORLD	199 F
EURO 96 ENGLAND	149 F
EXHUMED	249 F
GUARDIAN HEROES	199 F
GUN GRIFFON	199 F
HANG ON GP 96	149 F
HEBEREKE POPOITO	199 F
HI OCTANE	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	149 F
LEGEND OF THOR	199 F
LOADED	199 F
MAGIC CARPET	149 F
MANOIR DES AMES	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
MYST	199 F
MYSTARIA	199 F
NBA JAM T.E	149 F
NEED FOR SPEED	249 F
NHL ALL STARS HOCKEY	149 F
NIGHT SANS PADDLE	199 F
NIGHT PLUS PADDLE	299 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
OLYMPIC SOCCER	199 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON 2	249 F
PARODIUS	199 F
PEBBLE BEACH GOLF	199 F
RAYMAN	149 F
REVOLUTION X	149 F
RESURRECTION 2	149 F
ROAD RASH	199 F
ROBOTICA	149 F
SEGA RALLY	149 F
SHELL SHOCK	149 F
SHINOBI	149 F
SHINNING WISDOW	199 F
SHOCK WAVE ASSAULT	149 F
SIM CITY 2000	249 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	249 F
STRIKER 96	199 F
THE HORDE	199 F
THEME PARK	199 F
THUNDERHAWK 2	199 F
TOMB RAIDER	199 F
TITAN WARS	199 F
TRUE PINBALL	249 F
ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F
VICTORY BOXING	149 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP + GUN	249 F
VIRTUA COP 2 + GUN	349 F
VIRTUA COP	149 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	199 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	199 F
VIRTUA RACING	149 F
VIRTUAL HYDLIDE	149 F
VIRTUA OPEN TENNIS	199 F
VIRTUAL ON	199 F
WING ARMS	199 F
WIPE OUT	199 F
WORLD CUP GOLF	249 F
WORMS	249 F
WORLD WILDE SOCCER	199 F
WRESTLEMANIA	199 F
X MEN	199 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

Console SEGA SATURN + CD DEMO + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 990 F

CONSOLE NINTENDO 1090 F

JOYPAD D' ORIGINE	199 F
JOYPAD MAD CATZ	229 F
MEMORY CARD	129 F
RALLONGE JOYPAD	79 F
PILOTWINGS	399 F
MARIO 64	399 F
WAVE RACE 64	399 F
FIFA SOCCER 64	399 F
MARIO KART 64	399 F
SHADOW OF EMPIRE	449 F
I.S.S PRO	479 F
KILLER INSTINCT	479 F
TUROK	499 F



Console NINTENDO 64 + MARIO 64 + 1 Joypad + 30 F de bon d'achat* : 1480 F

STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES
Rue des Ecoles 75005 Paris
Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU CD ROM
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

STOCK GAMES BELLEVILLE NEW
100 Bd Belleville
75020 Paris
M° Belleville
Tel: 01 43 58 18 17

STOCK GAMES REPUPLIQUE
Rue de Malte 75011 Paris
République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

STOCK GAMES LA DEFENSE
Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

STOCK GAMES VERSAILLES
10 Av Gnl De Gaulle Ctre Com
Les Manéges. 78000 Versailles
Tel: 01 39 53 10 03

STOCK GAMES SAINT GERMAIN
Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

STOCK GAMES BOULOGNE
118 Rue du Vieux Pt de Sèvres
92100 Boulogne M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 19 92

STOCK GAMES METZ
80 en Fournirue
5700 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

STOCK GAMES BREST
15 Rue Louis Pasteur
29200 Brest
Tel: 02 98 46 11 46

STOCK GAMES NANTES
9 Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

STOCK GAMES CHATEAUROUX
14 Rue Bertrand
36000 Chateauroux
Tel: 02 54 07 86 52

STOCK GAMES MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

STOCK GAMES LE HAVRE
38 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

STOCK GAMES BEAUVAIS NEW
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

STOCK GAMES CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 10 51

Le meilleur choix *100.000* jeux, les meuilleurs conseils, toutes les nouveautés aux meilleurs prix !!!

a retourner à : STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 44 07 04 61

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port		35 F*
TOTAL A PAYER		

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
_____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

JE JOINS AVEC MA COMMANDE
0 CHEQUE BANCAIRE
0 MANDAT LETTRE
0 Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

* Frais de port : jeux 35 f - console : 50 f

Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h / 48h

Tous nos jeux et consoles d'occasion sont testés et garantis.

TESTS

FORMULA O

Les conditions météo sont beaucoup plus réalistes qu'auparavant. Si vous avez actionné l'option visière, il va peut-être falloir la retirer, soi dit en passant.

Cela arrive même aux meilleurs!

Les embouteillages dans les virages sont fréquents et si, en mode Arcade, vous pouvez couper par le bas-côté, en mode Grand Prix, gare aux dégâts.

AVIS OUINE!

C'est vraiment dommage... la seule innovation de taille du produit – le mode 2 joueurs – a été un peu bâclée. Certes, on s'y amuse bien, mais la lisibilité est médiocre et il vaut mieux connaître les circuits par cœur pour en profiter. Outre ce détail et des sauvegardes très gourmandes (une carte par sauvegarde!), je ne vois rien à redire. Cette simulation enterre carrément tout ce qui s'est fait jusqu'alors. C'est vrai que l'on s'attendait à un produit nettement plus révolutionnaire, mais l'accumulation de petits détails rend le jeu vraiment attachant. Si vous aimez la F1, n'hésitez pas.

SPY

VE 97

Sorti il y a tout juste un an et vendu à plus d'1,5 million d'exemplaires, Formula One avait bouleversé le monde de la Formule 1. La suite sera-t-elle aussi révolutionnaire?

S'il n'est nullement question de révolution il faut bien admettre que le jeu a beaucoup gagné en clarté et en réalisme. Clarté pour les écrans de sélection (ça n'a plus rien à voir avec le joyeux boxon de la première version), et réalisme sur la piste. En effet, vous remarquerez que les dégâts ont vraiment de la gueule (perte de roue, explosion de moteur...) et que vos concurrents réagissent de manière beaucoup plus sensée. On notera également l'apparition de différents drapeaux pour indiquer les accidents, les avertissements ou les disqualifications. A la différence de la première version, ce seront les 12 écuries et les 24 conducteurs de la saison 97 qui sont proposés et vous pourrez ainsi faire votre saison virtuelle en même temps que la vraie (ce qui n'était pas le cas de F1 96, qui proposait les écuries de 95...). La partie paramétrage est encore plus fouillée qu'auparavant, et place F1 97 comme le jeu le plus complet en la matière. L'avantage de ce système de réglages multiples est que vous pourrez vous faire un "championnat comme pour de vrai" (en activant dégâts et autres obligations de passer au stand pour le carburant, etc.), mais également participer à un championnat plus "arcade", dans lequel vous n'intégrerez que peu de contraintes. Tout comme dans le premier épisode deux modes de jeu sont dispo: Arcade et Grand Prix. Selon votre choix, le bolide réagira de manière radicalement différente. Verdict: un jeu de course complet, qui en offre pour tous les goûts.

Voici la nouvelle vue interne.

QUOI DE NEUF, DOC?

- Réactualisation des écuries et des conducteurs sur la saison 97.
- Mode 2 joueurs en écran splitté.
- Graphismes en haute résolution.
- 2 commentateurs: Laffite et Mancet.
- Effets météo plus convaincants.
- Une vue supplémentaire: cockpit.
- Gestion des drapeaux.
- Nouveaux menus plus clairs.
- Étincelles lors des collisions, crashs, accident, incendie de moteur, perte de roue...
- Intelligence artificielle améliorée.
- Un nouveau circuit.

Ah là là! et après les commentateurs vont dire que c'est de ma faute...

Faut vraiment en vouloir pour arriver jusqu'à cette extrémité, mais cela fait plaisir de voir que les développeurs ont entièrement retravaillé les dégâts.

Le mode 2 joueurs n'est pas la meilleure innovation du jeu, mais on s'y amuse bien.

En appuyant la croix de direction vers le bas, vous pourrez voir ce qui se passe derrière. C'est pas joli!

FORMULA ONE 97

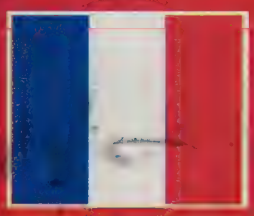
uit vues différentes sont à présent disponibles.

Au rang des nouveautés: les drapeaux. Celui-ci indique que la course est arrêtée.

AVIS OUI, MAIS... 97

Que les choses soient claires tout de suite: je conseille ce jeu à tous ceux qui n'ont pas acheté le premier épisode. Ceux qui ont déjà Formula One trouveront certes des améliorations dans cette mouture 97, mais pas de quoi s'accrocher aux rideaux. Il existe bien un mode 2 joueurs en écran splitté, mais sa rapidité et sa fluidité laissent à désirer! La haute résolution n'est pas flagrante non plus. Malgré tout, ce Formula One 97 reste la meilleure simulation de F1 disponible à ce jour sur Playstation.

NIIICO



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANCAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: BLIZZARD CRÉA.
- Editeur: PSYGNOSIS
- Disponibilité: 26 SEPTEMBRE
- Prix: D

- SIMULATION DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: DÉLICAT
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 5
- Continues: OUI
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION 92%

Une notice détaillée, des menus clairs et quelques belles images pour servir le tout.

GRAPHISMES 95%

Haute résolution. Décors fidèles à la réalité et bolides joliment modélisés.

ANIMATION 92%

L'impression de vitesse est bien rendue, mais on note quelques ralentissements.

MUSIQUE 89%

Bye bye, Satriani. Place à des musiques "internes"... dans les menus seulement.

BRUITAGES 94%

Des commentaires très soignés, et un moteur qui rugit comme un vrai.

DUREE DE VIE 93%

Un bon challenge en mode Arcade, très dur en Championnat. Il y a de quoi faire.

JOUABILITE 92%

Très différente selon le mode choisi. Pensez à user du frein...

INTERET 94%

Loin d'être révolutionnaire, cette suite n'en est pas moins une nouvelle référence, qui intéressera aussi bien le néophyte que le connaisseur.

TOUJOURS PLUS DE TIPS

ésolé, messieurs-dames, j'ai donné ma parole, et je pourrai malheureusement pas encore vous vulguer la foultitude de tips qui ont été intégrés dans jeu. Pour vous mettre l'eau à la bouche, apprenez ue vous pourrez jouer en noir et blanc avec des ilures des années 60, qu'un Cheat vous permettra galement de rouler avec des roues énormes ou bien 'il vous sera possible de piloter des vaisseaux atiaux... De nouveaux codes devraient également re intégrés dans la version finale.

22 COULTHARD MCLAREN MER

Y en a qui se gênent pas.

BUST-A-MOVE 3

rectement adapté du jeu d'arcade Puzzle Bobble, Bust a Move 3 arrive version officielle sur Saturn. Que les amateurs de la première heure se ssurent, le jeu n'a rien perdu de son charme... bien au contraire.

es nouveautés apportées par Bust a Move 3 ne sont pas légion: emarquera quelques sonnages nouveaux et un de de jeu supplémentaire qui orte un lot conséquent de eaux inédits. Le principe e inchangé: réunir au imum trois boules de couleur ntique afin de les faire paraître de l'écran. Si l'une de boules atteint le bas de ran, le département d'État a avoir eu connaissance de agissements, et vous perdez artie. La meilleure technique r faire disparaître les boules grand nombre consiste à les iner par grappes: essayez ntasser plein de boules sur un port formé de deux boules ne même couleur qu'il suffit uite d'éclater pour faire paraître la grappe. Notez que te technique présente un nd inconvénient si la couleur endue tarde trop.
sieurs modes de jeu sont proposés: un mode 1 joueur contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, un mode Challenge qui vous propose de faire disparaître toutes les boules de l'écran et un mode Challenge. De quoi satisfaire tout le monde. N'oubliez pas que Bust a Move 3, c est comme le tennis: c'est à deux qu'on s'amuse le plus (© Switch).

Le mode Collection vous propose des dizaines et des dizaines de nouveaux niveaux.

Le mode 2 joueurs est de loin le plus agréable. La boule bleue, avec un éclat à l'intérieur, offre des coups spéciaux spectaculaires.

Quand un des joueurs éclate un maximum de boules, une animation s'affiche à l'écran. Amusant, sans plus...

Le mode Challenge propose de faire disparaître le plus vite possible toutes les pièces de l'écran.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: TAITO
- Éditeur: ACCLAIM
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- RÉFLEXION/ACTION

PRESENTATION 84%
RAS. Les règles sont présentées en images. Les écrans sont clairs.

GRAPHISMES 80%
Sympathiques, sans plus.

ANIMATION -%
Disons qu'elle est comparable à celle de Robotnik.

MUSIQUE 81%
Nouveaux thèmes. D'autres sont remixés.

BRUITAGES 80%
Quelques voix qui mélangent le français, le japonais et l'anglais.

DUREE DE VIE 90%
Comme pour les jeux de ce type, c'est à deux qu'on s'amuse le plus.

JOUABILITE 92%
Prise en main très rapide, les manip sont réduites à 3 actions!

INTERET 90%
Un très bon jeu de réflexion, réservé à ceux qui n'ont pas la version précédente.

VIS OUI, MAIS...

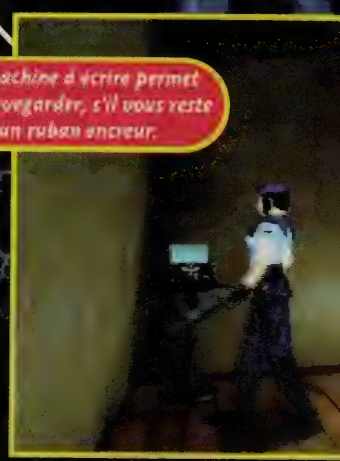
Bust a Move 3 est un jeu de réflexion très agréable à deux. Seul, il est préférable de tenter le mode Puzzle ou le Challenge. Les défis proposés deviennent de plus en plus corsés et donc de plus en plus intéressants. Le jeu pèche par son manque de nouveautés. Ceux qui ont déjà la version précédente trouveront qu'il présente peu d'intérêt. Ils auront raison. Pour ma part, j'estime qu'il est moins amusant que Dr Robotnik, qui reste une référence. Bust a Move 3 est destiné à ceux qui ne possèdent pas une des versions antérieures.

IIICO

RESIDENT EVIL

Resident Evil (sorti au Japon sous le nom de Bio Hazard) s'est vendu à des millions d'exemplaires sur Playstation, et voilà qu'il débarque enfin sur Saturn! Alors verdict de ce test: la version Saturn est-elle aussi bien que celle sur Playstation? Réponse dans les lignes qui suivent.

Le scénario de Resident Evil est digne d'un film d'épouvante. Vous êtes terré dans une maison où les zombies, les chiens, les araignées géantes et autres monstres vous attendent au tournant... A quand une adaptation au cinéma? Vous devez choisir le héros que vous allez incarner: soit Jill, la charmante débutante qui possède plein d'avantages, soit Chris, le Rambo réservé aux professionnels. Vous disposez de quelques armes que vous récupérez en cours de jeu, notamment l'excellent lance-grenades! Alors que la musique contribue grandement à l'ambiance macabre et angoissante du jeu, tout est fait dans la mise en scène pour que vous stressiez. Comme lorsque deux chiens entrent à travers la fenêtre dans la pièce où vous vous êtes réfugié. Pire: les zombies se relèvent parfois, et lorsque vous n'aurez plus de munitions, vous devrez vous battre avec un couteau de survie bien pourri! Les angles de caméra sont fixes, ce qui n'est pas toujours pratique. Notamment, lorsqu'on entend un zombie se traîner, mieux vaut l'attendre arme au poing que de risquer de tomber nez à nez dessus à un changement d'angle de vue. Dans ce jeu, tout est compté: sauvegardes, soins, munitions... s'agit d'être économe. Comme chacun sait, la course à pied est un sport très sain, eh bien, dans Resident Evil, c'est une nécessité. N'essayez pas de tirer sur tout ce qui bouge... et méfiez-vous de ce qui ne bouge pas encore.



La machine à écrire permet de sauvegarder, s'il vous reste un ruban encreur.

CERVELLES ÉCLATÉES

Rien ne sert d'arroser, mieux vaut viser la tête des monstres. Votre arme et un chargeur bien garni seront vos meilleurs amis.

Un zombie de moins...

J'aime le travail bien propre...

C'EST D'OR

AVIS OUI!

C'est une belle revanche pour la Saturn que de voir la qualité de cette conversion. Cela clouera le bec aux "baveurs" qui critiquent cette console. Cette version de Resident Evil est techniquement excellente. De plus, tous les dialogues sont en anglais, ce qui rend le jeu moins aride, tout en préservant son côté angoissant et gore. Enfin, pour ma part, je reprocherai à Resident Evil sa maniabilité discutable et le peu d'angles de caméra. Résultat des courses: Resident Evil a bien peu vieilli en un an...

PANDA

AVIS OUI!

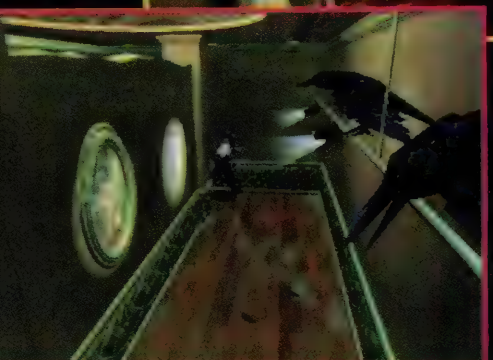
C'est une excellente surprise. La conversion est parfaite sur Saturn. Chapeau pour Capcom qui bichonne cette console comme il se doit (souvenez-vous de X-Men et de SFA2). Les décors sont exactement les mêmes et les "bouh-beuh-je-t'ai-fait-peur" de série B ont gardé toute leur saveur. La seule critique concerne le jeu en lui-même. En effet, la maniabilité est défaillante lors des combats rapprochés. Quand il ne reste plus qu'un couteau pour se battre, c'est perdu d'avance. Sinon, le jeu est toujours aussi captivant.

GIA

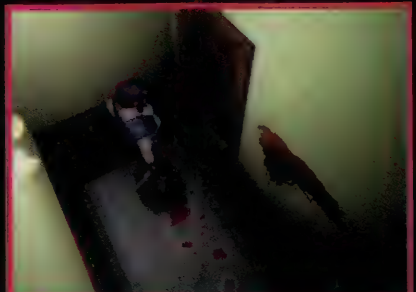
Quel look!

Eh non, ce n'est pas de l'Orangina!

Pas le temps de vous occuper de la tortue...



Tiens, on a déjà vu ça quelque part dans un film!



Il y a des traces de sang

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: CAPCOM
- Editeur: CAPCOM
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR
- CONTRÔLE: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 2
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 90

Un très bon film. Peut-être un peu gore.

GRAPHISMES 95

Les décors sont superbes, une vraie prouesse technique.

ANIMATION 85

Aucun problème.

MUSIQUE 92

L'ambiance sonore est angoissante à souhait... Ne jouez pas seul la nuit!

BRUITAGES 81

Corrects sans plus, ils auraient pu être plus soignés.

DUREE DE VIE 93

Le jeu est long, difficile et on peut le finir avec deux persos différents.

JOUABILITE 95

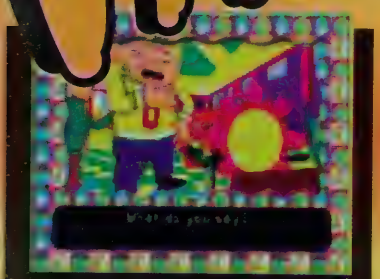
La maniabilité est délicate, il faut s'habituer aux mouvements de caméra.

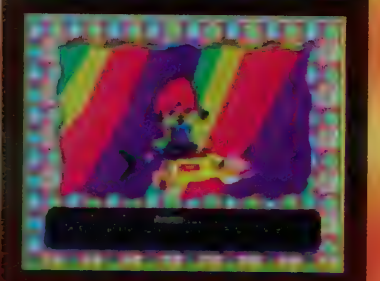
INTERET 95%

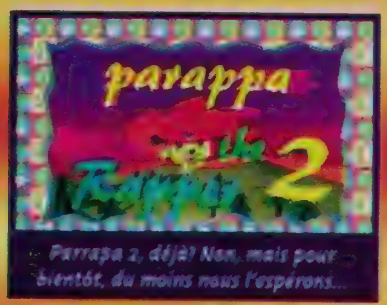
Cette version Saturn est excellente, techniquement, c'est incroyable! Il n'y a quasiment aucune différence avec la version Playstation.

PaRappa The Rapper

Après la baston, la guerre ou les sports, c'est au rap de découvrir les joies de la simulation. Yo, brotha! Tu veux prendre le microphone pour que ça cartonne? Check it out!







Parrapa 2, déjà? Non, mais pour bientôt, du moins nous l'espérons...

C'est l'histoire de Parappa, un petit chien accro de hip-hop. Notre ami fait partie d'un possee (une bande) composé de P.J. Berri, Sunny Funny et Katy Kat. Katy Kat et Sunny Funny pour les girls, Parrapa et P.J. Berri pour les keums, l'équilibre est respecté. En ce qui concerne P.J. Berri et Katy Kat, la passion ne semble pas franchement les animer. Mais c'est une autre histoire pour Parappa et sa dulcinée, et notre brave chien est prêt à tout pour lui en mettre plein la vue. Tout commence dans un fast-food, le Chunky Burger, par une dispute avec des "bad boys" (des lascars). Notre rappeur va s'apercevoir combien les arts martiaux sont importants pour se la jouer devant les filles. Dans sa quête pour devenir un héros moderne, il va au Fruit's Dojo voir Master Onion. Mais le grand rival de Parappa, Joe, à plus d'une corde à son arc. Apprendre les arts martiaux, c'est bien, mais la limousine de Joe (cinquante mètres de long) fait prendre conscience à Parappa qu'il doit passer son permis. Pour franchir les différentes épreuves de la vie, Parappa va devoir rapper de toute son âme. Un mode Training est dispo dans les options. C'est en appuyant sur des séries de boutons que vous allez faire s'exprimer votre rappeur. En respectant le rythme imposé par le professeur, vous serez "Good". Pour être "Cool", vous devrez improviser et imposer votre propre rythme. Moins vous serez bon, plus vous dirigerez vers le "Bad". Dans ce cas, pas question de passer à la leçon suivante. You got to do it again!

Après cette leçon, Parappa pourra conduire Sunny Funny à la plage.

Lors du concert final, si vous assurez à donf', le maître de kung-fu se met à smurfer comme un ouf!

AVIS PARAPPOUI!

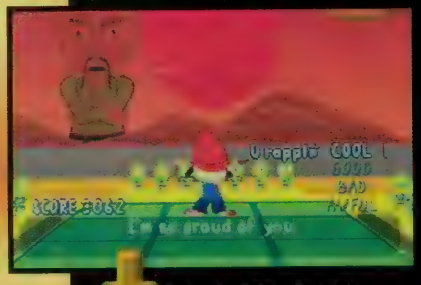
Ça faisait une paie que je ne m'étais pas autant poilé avec un soft. Le personnage est pétillant comme tout, le principe vraiment accrocheur, et, quand on goûte à ce délicieux nectar, on ne cesse d'en redemander. Rangez-moi vos jeux de baffes, vos shoot-moi-la et tout le toutim, et aérez-vous la tête avec ce petit rappeur. Enfin, on nous sort de l'ordinaire, et voilà qui fermera le clapet à tous ceux qui trouvent les jeux vidéo violents et abrutissants. Ne vous privez pas de ce petit instant de bonheur, d'autant que les ziques et les graphismes sont vraiment originaux.

SPY

TROP PUR, LE SWITCH!

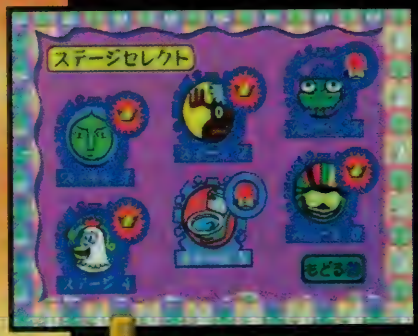
Man, si tu veux déchirer grave du mike (micro) comme Switchy, y a pas trente-six solutions. Faut terminer le euj en "Normal", puis choper le bon rythme. Je t'explique le truc: j'appuie assez rapidement sur les touches et bien en rythme; le prof s'en va et, là, je lance l'impro en gardant le tempo. Si tu restes "Cool" jusqu'à la fin, tu gagnes une couronne, et là, tu peux tchatcher que c'est toi le king du rap.

Après s'être gainfré de gâteau, Parappa devra se battre à coups de "lyrics" pour atteindre le trône et se soulager.



"Je suis si fier de toi", qu'il me dit! Y a intérêt, vu comme j'ai grave assuré. Yo!

Après avoir cassé la voiture de papa, vous allez gagner de la maille en vendant n'importe quoi, ici un putois. Bizness, izness...



Le jeu fini, vous pouvez choisir votre stage. Vous n'êtes alors plus obligé de suivre le tempo du prof. Si vous restez "Cool" jusqu'à la fin de la leçon, vous gagnez la couronne de roi du rap.

Si vous réussissez à rester "Cool" jusqu'au bout, la poule qui vous aide à faire le gâteau d'anniversaire de Sunny Funny vous propose un autre gâteau!

TIS RAPPOUI!

rappa the Rapper est dédié à tous ceux qui lèrent. Le message est clair: tu dois y croire, nec! En toi, en tes rêves... C'est autour d'un scénario plein d'humour et dans un univers délirant et "rappisant" qu'il va falloir jouer du pad. Les graphismes bien colorés et les différents thèmes musicaux vous feront oublier la routine (métro, boulot, blaireaux). Si vous avez le sens du rythme, c'est dans la poche. Ce jeu ravira les tout-petits grâce à son esthétique "cartoon", et son principe séduira aussi les plus hard-core.

ITCH

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: AU CHOIX

- Développeur: NA-NA ON SHA
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- SIMULATION DE RAP
- 1 JOUEUR
- Contrôle: HYPER GROOVY
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 2
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION 90%

Une belle séquence animée vous introduit dans le monde tumultueux de Parappa.

GRAPHISMES 89%

Beaux, plutôt enfantins, couleurs pastel en pagaille...

ANIMATION 85%

Bonne fluidité , mais pas très impressionnante.

MUSIQUE 93%

Les amateurs de ragga, rap, dub ou groove seront aux anges.

BRUITAGES 80%

Un peu répétitifs, mais les dialogues sont drôles.

DUREE DE VIE 90%

Six niveaux d'initiation aux joies du rap, plus un mode Spécial, ça swingue!

JOUABILITE 89%

Pas de problème, un petit temps est nécessaire pour trouver le bon rythme.

INTERET 90%

... pour les plus jeunes, 80% pour les autres. Un jeu original, rafraîchissant et plein d'humour qui vous vous fera aimer le hip-hop.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Attention! Tremblez car voici venir Street Fighter EX Alpha Plus! Bon... ça vous fait rire, comme titre? Eh bien, tremblez quand même, car Street Fighter est désormais en 3D!

Tout le monde connaît la saga des Street Fighter, dont le nombre de conversions sur console doit maintenant atteindre la dizaine... Une longévité sans précédent dans l'histoire des jeux vidéo. Grande nouveauté: cette mouture marque le passage à la 3D. Enfin, quand on dit 3D, ne vous emballez pas trop! Les combattants ne peuvent pas glisser sur le côté pour esquiver les coups, un peu comme dans le premier Virtua Fighter. Ce sont les personnages qui sont modélisés en 3D. Certains sont assez carrés, mais l'ensemble est plutôt bien. Les coups spéciaux utilisent maintenant les effets de lumière si chers à la Playstation. Evénement incroyable: de nouveaux personnages font leur apparition. Et ce ne sont pas des rescapés d'une version datant de quelques années remis au goût du jour... Non, ce sont vraiment de nouveaux venus. Cela dit, tempérons notre enthousiasme, car leurs techniques de combat ont un arrière-goût de déjà vu.

méga hit méga hit méga hit

Et il n'est pas rare de s'entendre dire: "Tiens, celui-là, il ressemble à Blanka"... Un effort notable a été fait du côté des décors, ils sont vraiment très beaux. Capcom a rajouté plusieurs modes, qui sont devenus des classiques. Citons le mode Training, toujours utile; le Team Battle, à la King of Fighters; le Survival, pour les enragés; et le mode Story. Notez qu'après avoir vaincu Bison, vous aurez droit à un DA en images de synthèse très moyen. Les espèces de Furies sont toujours présentes et assez faciles à réaliser grâce aux boutons "L".

Bison est un flambeur.

AVIS OUI!

Street Fighter enfile sa nouvelle tenue 3D. Dommage que, comme dans Tekken, seuls certains persos aient la possibilité de tourner autour de l'adversaire. Par contre, j'ai été vraiment impressionné par la rapidité des coups et des enchaînements. Les musiques et les décors sont excellents. De nouveaux combattants vraiment originaux sont disponibles, ce qui donne un nouveau souffle au jeu. On regrette néanmoins qu'ils soient aussi cubiques et que le pad de la Playstation soit aussi... rugueux.

CHEUB

Ça doit faire mal.

AVIS OUI!

Malgré les habituelles reproches qu'on peut faire à Capcom, notamment de ne pas se fouler avec de nouveaux coups spéciaux, il faut bien avouer que ce nouveau Street a du charme. De nouveaux décors, des combattants inédits, une réalisation très honnête... Bref, ce jeu vaut le coup! Même si, avec Tobal 2 et Soul Edge, vous êtes paré sur Playstation, Street reste un grand classique. En plus, à la rédac, que ce soient Switch, Cheub, Gia ou moi-même, nous avons tous craqué.

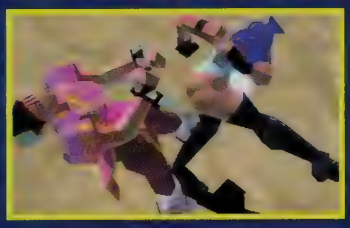
PANDA

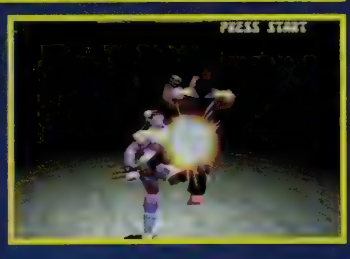
Deux boules de feu, is de puissances différentes.

Les effets de lumière sont au rendez-vous.

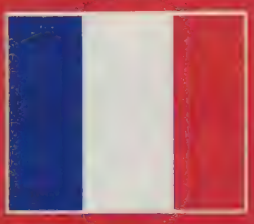
REPLAY

Le Replay de ce jeu est particulièrement bien fait, en voici quelques photos.





un-Li est toujours aussi douée pour les projections.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: CAPCOM
- Editeur: VIRGIN
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 5
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 70%

Assez nulle pour de la Playstation.

GRAPHISMES 91%

Les décors sont superbes, les combattants un peu top carrés.

ANIMATION 90%

Rapide et fluide.

MUSIQUE 88%

Grosse surprise: les thèmes musicaux ont été changés. Au final, c'est pas mal.

BRUITAGES 88%

Pas de grands changements de ce côté-là.

DUREE DE VIE 93%

A deux, elle tend vers l'infini.

JOUABILITE 95%

C'est très jouable, malgré le paddle.

INTERET 93%

Pour une fois, Capcom s'est retroussé les manches. Dire que cette mouture est très originale serait exagéré. Mais elle l'est suffisamment.

RAYS

On voit bien ici les tirs des deux vaisseaux en mode 2 joueurs: l'un avec des éclairs, l'autre avec des rayons verts.

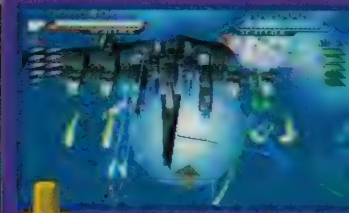
Taïto est une boîte japonaise connue et respectée pour ses shoot them up sur 16 bits. Avec Raystorm, l'éditeur ressuscite le genre sur 32 bits avec une utilisation parfaite de la 3D.

A l'image de ce champ d'astéroïdes, tous les graphismes sont superbes.

Raystorm est ce qu'on appelle un shoot them up à scrolling vertical. Jadis très en vogue en arcade et sur 16 bits, ce type de jeu est tombé dans les oubliettes des 32 bits, faute de s'être adapté aux exigences de la mode 3D. Taïto, grand-maître en la matière, a su remettre le shoot au goût du jour, avec une utilisation, intelligente pour une fois, du potentiel de la 3D. Le principe du jeu n'a pas varié: il s'agit de dégommer une armada de vaisseaux qui arrivent le plus souvent du haut de l'écran, le tout dans un scrolling vertical à vitesse constante. Tous les objets étant désormais en 3D, on assiste à des mouvements de caméra spectaculaires et des passages en arrière-plan ou en avant-plan du plus bel effet. Malgré tous ces mouvements, qui apportent un dynamisme inédit, la jouabilité est respectée, et tous les classiques du genre sont passés en revue, à commencer par les vaisseaux à armement évolutif. Vous commencez, comme il se doit, avec un armement de base que vous améliorerez en récupérant des cristaux cachés dans tous les vaisseaux de couleur rouge. Il y a deux types de tir: le tir frontal, qui touche tous les ennemis se trouvant à votre niveau, et le tir téléguidé destiné aux vaisseaux en arrière-plan. Ce dernier s'utilise à l'aide d'un curseur situé à l'avant de l'appareil. Il suffit de positionner le curseur sur un ennemi pour le sélectionner (on peut même sélectionner plusieurs vaisseaux en même temps). Il ne reste plus qu'à appuyer sur le bouton pour libérer des rayons d'énergie qui détruiront toutes les cibles choisies. Le but du jeu est de détruire suffisamment d'ennemis avec les tirs téléguidés avant qu'ils ne puissent arriver à votre niveau. Pour les fainéants, il y a même un mode automatique qui tire sur les cibles sélectionnées. Deux vaisseaux sont disponibles. Le premier dispoqe d'un large tir frontal et d'une réserve de 8 tirs téléguidés seulement. Quant au second, il est moins puissant mais peut tirer sur 16 cibles présélectionnées en même temps. Enfin, encore faut-il récupérer suffisamment de cristaux pour atteindre une telle puissance de feu.

SPECIAL GROS DURS

Comme dans tout bon shoot, il y a des gros boss de fin de niveau et, comme dans tout bon shoot, il y a des mégabombes pour les détruire. Mais dans Raystorm, le principe est plus fin: chaque ennemi dégommé par un tir téléguidé remplit une jauge d'énergie. Lorsque cette jauge est pleine, on peut lancer une superbombe.



Contre un boss, même à deux une bonne mégabombe n'est jamais de trop.

Tous les boss ont une panoplie d'attaques impressionnante.

AVIS YEAH!

J'attendais comme le Messie "le" shoot them up vertical sur 32 bits. Ça y est, il est là: Raystorm combine le meilleur des shoot them up verticaux de la belle époque avec une représentation en 3D parfaitement adaptée. On en prend plein la vue avec une panoplie incroyable d'effets spéciaux, une action non-stop et des boss gigantesques. Pour être franc, l'action est parfois un peu fouillis, surtout en mode 2 joueurs, mais quand on aime, on s'y fait vite. Taïto a su relooker le genre tout en conservant ce qui fait sa force.

MARC

RAYSTORM

C+ D'OR

Cette photo illustre bien l'utilisation de la 3D avec les tirs qui surgissent de l'arrière-plan: c'est toute la force et l'originalité du jeu.

Les rectangles blancs indiquent les cibles selectionnées.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: TAITO
- Éditeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- SHOOT THEM UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 10
- Continues: 8
- Sauvegarde: SCORES

aystorm est un shoot them up pur dur. Tres dur, même. Heureusement, la difficulté est modulable.

AVIS RAYSTOUIRM!

Diable, quelle claque! De tous les shoot auxquels j'ai eu le plaisir de m'adonner dernièrement, Raystorm s'impose comme LA référence ultime! Certes, nous sommes toujours assez loin de Starfox 64, mais dans le genre du shoot vertical, la Playstation n'a pas mieux: c'est varié, bien difficile, beau à se damner et particulièrement jouable. En fait, Raystorm est le seul shoot à vraiment exploiter les capacités 3D du support et cela suffit à faire de la sortie de ce jeu un événement incontournable. Vous voilà prévenu, Raystorm est le meilleur shoot de la Playstation... Rien que ça!

SPY

Quand l'ennemi se trouve sur le même plan, on peut le toucher également avec le tir frontal.

PRESENTATION 88
Le système d'armement est clairement expliqué avec démonstration à l'appui.

GRAPHISMES 95
La Playstation dévoile tous ses effets spéciaux dans une 3D du plus bel effet.

ANIMATION 90
A part quelques rares ralentissements, l'animation est bien rapide et fluide.

MUSIQUE 95
Des mélodies bien rythmées, sympa et qui ne prennent pas la tête.

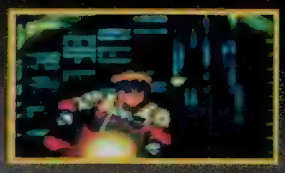
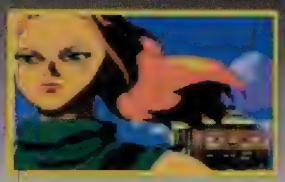
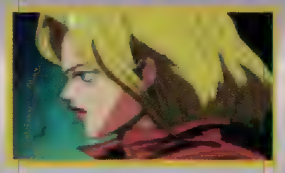
BRUITAGES 90
Ambiance destroy avec des explosions dans tous les sens. Mururoa dans ta tête!

DUREE DE VIE 90
Même en mode 2 joueurs, Raystorm reste coton dans la grande tradition des shoot.

JOUABILITE 92
Le vaisseau répond au doigt et à l'œil.

INTERET 95%

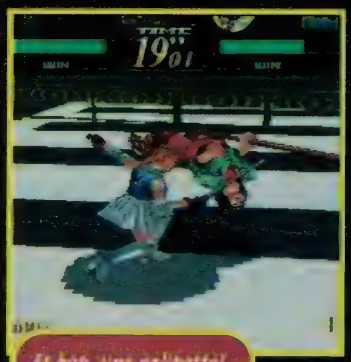
N'ayons pas peur des mots: Raystorm est tout simplement le meilleur shoot them up vertical jamais réalisé, toutes consoles confondues.

LAST BRONX

Conversion très attendue du hit en arcade de Sega, Last Bronx est un jeu de baston de rue dont les combattants sont modélisés en 3D.

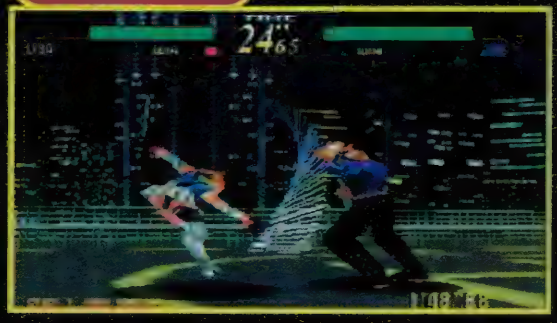
Un très beau mouvement.



Et hop, une galipette!

Si les personnages sont en 3D, l'action ne l'est pas vraiment, puisqu'il est impossible, par exemple, d'esquiver d'un pas de côté. Chacun des combattants possède une arme – cela va de l'épée en bois aux dagues, en passant par le nunchaku. Le maniement du pad n'est pas sans rappeler Fighter Megamix, avec un bouton pour la garde, un pour faire une projection et Y et Z qui sont des combinaisons d'autres boutons. De même, il n'y a pas vraiment de coups spéciaux: ce sont les Combos qui ont la part belle. Ce qui promet évidemment plein de techniques à découvrir.
Du reste, le deuxième CD est exclusivement consacré à l'apprentissage de plusieurs techniques et ruses de combat. Malheureusement, les commentaires sont en japonais, on ne peut donc se faire une idée qu'en observant les démonstrations. Enfin, c'est déjà ça...
L'introduction en dessin animé est assez cool. Il n'y a que huit personnages au départ, ce qui

Ça, c'est une attaque!



Qui c'est, le plus beau?

Celui-là, il voit trente-six chandelles

Hum, il y a eu comme un ratage.

AVIS OUI!

Cela faisait longtemps que j'attendais ce jeu, notamment pour le personnage de Kurosawa, qui est très réussi! De plus, il manquait à la Saturn un jeu de baston en 3D où les combattants s'affrontent à l'arme blanche. Last Bronx dispose d'une réalisation technique assez étonnante, et la maniabilité est au rendez-vous. Vous l'aurez compris: ce jeu est un hit! Les amateurs de baston en tout genre ne seront pas déçus, car c'est de la "bal" comme dirait Switch.
A essayer absolument!

PANDA

BRONX

La petite Lisa enchaîne facilement.

st carrément peu. Mais ils sont ariés et chacun est intéressant: armi eux, il n'y a pas de canard oiteux, comme c'est le cas ans la plupart des jeux de aston. On peut sauter sur son dversaire lorsqu'il est à terre. elui qui défend se place raiment en garde, ce qui est très mpressionnant. Il pare les coups vec son arme ou sa main à l'endroit exact où on le frappe, ce qui donne beaucoup de réalisme au jeu. De même, le look de certains combattants comme Kurosawa est très sympa et original.

Les dialogues sont en jap, mais rien qu'en regardant les exemples, on peut se débrouiller.

Voilà comment certains rustres envoient valser leur adversaire.

AVIS OUI!

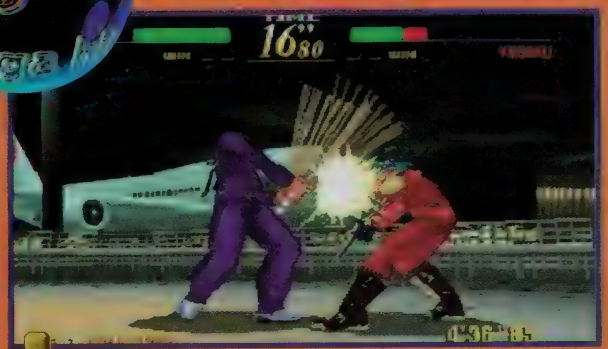
Quand Sega sort un jeu de baston, c'est souvent un hit. Virtua Fighter, Fighting Vipers, Fighter Megamix, et aujourd'hui, Last Bronx. Lequel ressemble par bien des aspects à ses prédécesseurs. En tous cas, c'est de la baston pure et dure, comme on l'aime: maniable, rapide, animée. Les persos sont bien typés. Le seul reproche réside dans leur nombre. Il n'y en a que huit, au début. Mais ce petit défaut ne l'empêche pas, même s'il n'égale pas Fighter Megamix, d'être un méga hit.

GIA

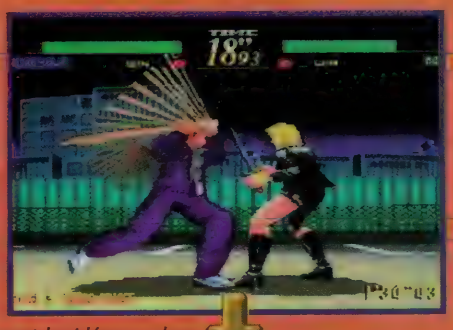
méga hit

FULIO

Ceux qui lisent régulièrement la rubrique pandesque Animé+ savent déjà ce qu'est un "fulio". C'est un lycéen qui s'habille assez large et parle de façon bizarre... et, surtout, c'est un bagarreur de première comme notre ami Kurosawa présent dans ce jeu.



Vous savez ce qu'on dit, à propos des coups de bâtons?



Un bon coup de bâton, ça remet les idées en place.

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: SEGA
- Éditeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: FAIBLE
- Niveaux de difficulté: 5
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 90

Le jeu tient sur deux CD, dont l'un est consacré à votre entraînement. Cool, non?

GRAPHISMES 90

Les décors sont assez beaux, de même que les combattants.

ANIMATION 92

Le jeu est rapide comme il faut.

MUSIQUE 88

Sympa, mais rien d'exceptionnel!

BRUITAGES 89

Quelques bonnes digits vocales viennent agrémenter certains coups.

DUREE DE VIE 90

Le jeu se finit facilement, mais, à deux, les parties s'enchaînent continuellement.

JOUABILITE 93

La prise en main est très rapide, et un CD entier permet de s'entraîner.

INTERET 94%

Last Bronx est un très bon jeu de baston en 3D où l'on utilise des armes. La Saturn n'en avait pas. C'est désormais chose faite.

GOEMON FIGHT 64

Le Goemon nouveau est enfin arrivé. Cette série a déjà fait le bonheur des possesseurs de Super Nintendo, et semble bien parti pour faire un carton sur Nintendo 64!

On peut déplacer la caméra tout autour du personnage.

Les pièges sont nombreux.

Goemon est un mélange de plates-formes, d'action, et de RPG. La recette a déjà fait ses preuves... et aujourd'hui, elle est à la sauce 3D! Et pas n'importe quelle 3D: les graphismes sont d'une beauté et d'une finesse à tomber par terre. Les angles de vue sont aisément modifiables, mais la console les gère très bien toute seule. On n'a ainsi presque jamais besoin de les modifier manuellement.
Pour ces nouvelles aventures, notre héros Goemon n'est pas

Le troisième personnage de votre équipe est une ninja.

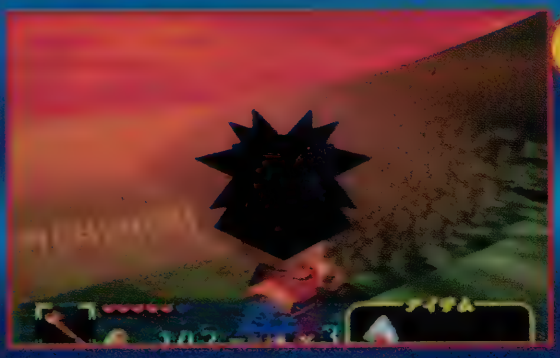
On peut se rapprocher du bord sans tomber.

AVIS OUI!

Il n'y a pas à dire, la Nintendo 64 est vraiment une bête en matière de 3D. Goemon est très impressionnant par la qualité de ses graphismes. La maniabilité est au rendez-vous, et c'est un vrai régal de jouer à cette nouvelle mouture de la saga des Goemon. Le mélange entre action, plates-formes et énigmes est savamment dosé. Malheureusement, vu que les énigmes sont assez coton, mieux vaut être habitué aux RPG en japonais pour avoir quelques chances de s'en sortir.

PANDA

eul: il traîne toujours avec son ote le rondouillard. D'autant ue dans le jeu vous trouverez eux autres nouveaux ersonnages, dont une fille. En hemin, Goemon mettra la ain sur un grappin, et la lle dénichera une flûte ermettant d'appeler n dragon (très ratique pour voyager e village en village). omme à l'accoutumée, isiter les villages s'avère ndispensable, ne serait-ce que our se restaurer. On peut aussi acheter des plats à emporter – our se requinquer au fin fond 'un donjon –, ou des armures ui encaissent quelques coups à otre place. Des statues de chat isséminées dans tout le jeu ffrent des barres d'énergie upplémentaires. Les hôtels ermettent de sauvegarder même si vous n'y dormez pas). chaque nouvelle sauvegarde, ous entendrez un bruit comme i on vous donnait un coup de ampon. Les combats sont très asiques et les pauvres réatures qui traînent ça et là ne ésistent jamais à plus de deux coups d'épée. Bien entendu, il y a des boss à vaincre, notamment un robot gigantesque... Mais rassurez-vous, car en ce cas vous êtes aux commandes du robot géant de Goemon pour un combat de titan façon "Goldorak". Cet épisode est une réussite totale. Malheureusement, le jeu est en japonais, et il devient par moments extrêmement difficile de s'y retrouver, les textes ayant ici une grande importance (rien à voir avec Super Mario 64, par exemple).

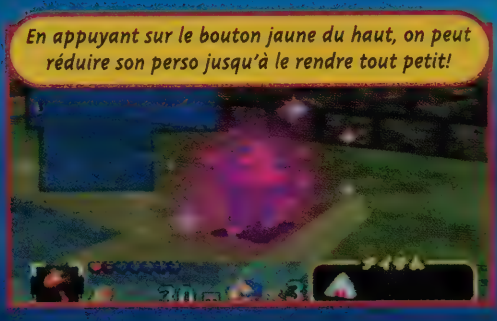


J'espère que vous n'avez pas le vertige.

L'épreuve pour pouvoir devenir tout petit.

On peut afficher un plan du niveau en haut à gauche de l'écran.

En appuyant sur le bouton jaune du haut, on peut réduire son perso jusqu'à le rendre tout petit!

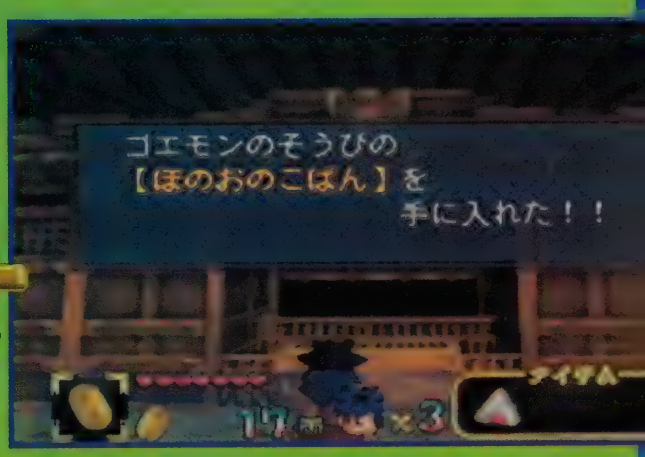


DÉBUTER

Au début du jeu, sortez du village pour aller dans la montagne, tout en haut, on vous donnera une nouvelle arme qui sert de grappin. Retournez au premier village, là où l'on aperçoit des caisses portant le kanji "Maru" (une croix gammée inversée). Vous pourrez vous y accrocher grâce au grappin. A la fin du donjon, après avoir libéré le couple de shogun vous obtenez un laissez-passer qui vous permet de franchir la porte devant laquelle il y a deux gardes. Vous enrôlez le troisième personnage. Dans ce nouveau village, allez parler au pêcheur (pour ce faire, il faut marcher dans l'eau). Il vous demandera de lui ramener trois poissons (bleu, puis jaune et enfin rouge). Allez trouver le gros garde qui se tient devant une porte et jouez au bowling (!). Plus tard, devant le temple, en haut des marches, lancez des pièces (une offrande pour vous porter chance). Enfin, une fois que le pêcheur aura rapetissé, parlez-lui devant sa maison avec le ninja rondouillard et bon courage pour l'épreuve. Enfin, rendez-vous à dos de dragon dans le niveau situé le plus à gauche sur la carte. Il y a un petit trou à côté de la porte. Avec le ninja appuyez sur le bouton jaune du haut et... c'est magique! Dans la salle hantée par deux fantômes, sélectionnez Goemon et utilisez l'attaque des pièces en restant appuyé sur le bouton. Il allumera les deux vases rouges avec une boule de feu et la porte s'ouvrira.

Voici le petit pêcheur.

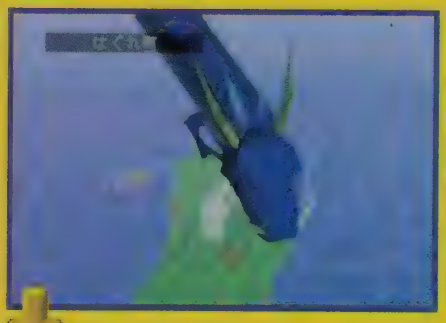
La boule de feu allume le vase.



Faire une offrande au temple permet de récupérer une magie.

LES VOYAGES

Goemon vous fait découvrir le Yamato (ancien nom du Japon). Et vous allez en voir, du pays, à force de sillonner toutes ses régions. Vous pourrez même vous familiariser un peu avec la cuisine, car les plats sont représentés par des icônes à l'écran. A vous d'imaginer le goût et l'odeur.



Le dragon simplifie les voyages.

On peut zoomer sur la carte.

Un vilain monstre cracheur de feu.

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: KONAMI
- Editeur: KONAMI
- Disponibilité: IMPORT
- Prix: E

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

AVIS OUI!

Le célèbre Goemon est de retour. Réputé pour sa difficulté, il revient tout en 3D, et a conservé l'esprit bien farfelu des précédents épisodes. Les habitués reconnaîtront l'univers complètement fou de Goemon, et les nouveaux venus se tordront de rire devant les mimiques des persos. Malgré ce côté bon enfant, le jeu propose certaines énigmes bien vicieuses, et il faut avoir l'esprit complètement déjanté pour les résoudre. Bref, j'ai adoré, et je ne suis pas la seule. Avec ce titre, Konami marque un point: Goemon est une véritable petite bombe.

GIA

Il faut prendre son temps dans les donjons.

PRESENTATION 85

Une bonne surprise: une intro sympa avec une chanson en japonais.

GRAPHISMES 96

Rien à redire: c'est carrément beau.

ANIMATION 89

Quelques ralentissements, mais à part ça, c'est du tout bon.

MUSIQUE 90

Les musiques sont bonnes, un peu dans le genre traditionnel japonais.

BRUITAGES 88

Aucune prouesse technique de ce côté-là.

DUREE DE VIE 95

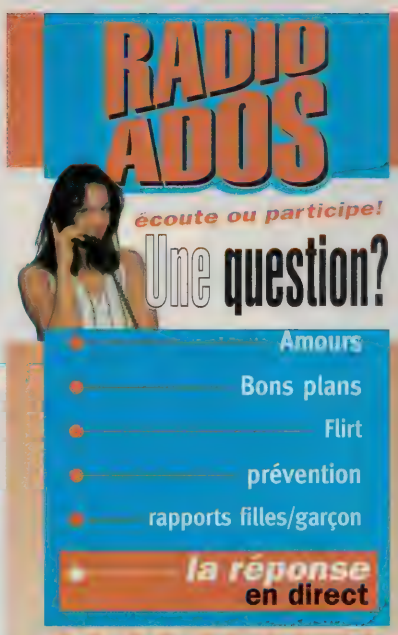
Les Goemon sont réputés difficiles... Ce volet ne déroge pas à la règle.

JOUABILITE 85

Les personnages sont maniables, mais le jeu est en japonais, et c'est gênant.

INTERET 96%

Goemon est un jeu excellent: beau, maniable, inventif... Il a tout pour plaire, à ceci près qu'il est en japonais et que certaines énigmes sont coton.



7 029 000 10 - 08.3668: 2,23 F/mn - Pour la Belgique : 0900•01•299 pour tous les jeux. 18,75 FB/mn Pour la Suisse : 00•232•822•01 pour tous les jeux. 2,13FS/mn

DISCWORLD II

Discworld II est un jeu d'aventure dégoulinant d'humour et basé sur le mode du "Click and Play". Une grande facilité d'utilisation donc, mais qui contraste violemment avec la difficulté des énigmes rencontrées. Le ton est donné.

MISSING PRESUMED..!?

Comme dans le premier épisode, l'aventure commence par une longue introduction sous forme de dessin animé. On nous présente l'intrigue dans un anglais parfait:: il s'agit cette fois encore affronter la Grande Faucheuse et éviter qu'elle emporte dans ses haillons les habitants de votre pays. Une bien lourde charge pour le magicien que vous êtes devenu. En effet, depuis le premier épisode, l'apprenti Rincewind a pris du galon et est désormais magicien. Il n'en est pas pour autant plus débrouillard, et sa maladresse ne connaît pas de bornes. Accompagné de son fidèle coffre de bois sur pattes (ils sont fous, ces Anglais, ou quoi?), Rincewind devra résoudre de nombreuses énigmes, toutes plus complexes et extravagantes les unes que les autres. Car c'est bien là la difficulté du jeu: la logique d'un cerveau normalement constitué (genre celui de Niiico) se perdra dans les énigmes à résoudre. Seul un esprit malsain (comme celui du Panda), voire dérangé (comme celui de Switch), peut venir à bout de ce jeu. Vous voilà prévenus.

L'introduction du jeu, sous forme de dessin animé, est fort bien réalisée et amusante.

Ms Cake est la disease de bonne aventure. C'est un passage obligé du jeu...

Les bas-fonds de la ville sont l'occasion de mettre la main sur des objets importants pour la suite de l'aventure: une scie et un pot de terre.

AVIS OUI, MAIS...

Le premier épisode, Discworld, m'avait amusé un temps. Mais voilà, ses énigmes trop extravagantes auront eu raison de moi. Avec Discworld II, le problème reste le même: le jeu est graphiquement très réussi (rien à redire de ce côté-là), les voix en anglais sont d'un humour ravageur (encore faut-il maîtriser un tant soit peu la langue de Stallone), mais la difficulté du jeu est toujours aussi rebutante. Il faut parfois se tordre l'esprit en quatre avant de résoudre une énigme. Saviez-vous par exemple qu'il fallait un aimant pour attraper les nains? Non?

NIIICO

Les clins d'œil aux films holywoodiens sont nombreux. Cette scène fait référence à "Sept ans de réflexion", avec Marilyn Monroe.

Les niveaux se déroulent parfois sur plusieurs écrans. Un scrolling -saccadé, hélas - nous fait passer de l'un à l'autre.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: PERFECT ENT
- Editeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- AVENTURE

PRESENTATION
Un dessin animé nous présente l'aventure. Drôle et bien réalisé.

GRAPHISMES
Bien travaillés, style dessin animé. Beaucoup de détails.

ANIMATION
Très bonne pour les sprites, celle des mouvements est limitée.

MUSIQUE
Nombreux thèmes à consonance moyenâgeuse. Sympa.

BRUITAGES
Voix en anglais. Sous-titres en français.

DUREE DE VIE
Le jeu est difficile. On progresse lentement.

JOUABILITE
"Click and Play": on pointe et on attend la réaction!

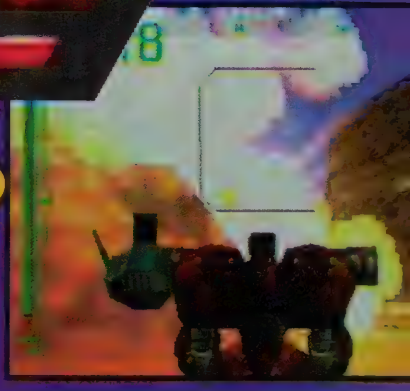
INTERET 89

Un bon jeu d'aventure, subtil et drôle. Mais sa difficulté peut devenir à la longue fastidieuse.

Dans cette mission, il faut récupérer un réacteur. Utilisez le bouton Rond pour vous en emparer.

ARMORED CORE

ldorak, Macross, autant de gantesques robots, autant séries animées à succès. mored Core vous met ns une peau de métal, mais saurez-us être le meilleur?



Les amateurs d'explosions seront comblés!

Le principe d'Armored Core est un peu different de ce que a pu voir jusqu'à present, aque mission vous impose objectif different. Si l'objectif atteint, vous gagnerez une mme rondelette, moins les nitions dépensées et l'énergie due. Pour augmenter les acites de votre machine, s devrez revendre les essoires en votre possession e, buste, bras, radar, booster, etc.) pour en acheter de plus performants grâce aux primes encaissées pour les missions reussies. Les primes sont cumulables d'une mission à l'autre. Bon prince, le magasin vous rachète les pièces pour une somme egale à celle déboursée initialement. A vous de repartir aux mieux votre pecule pour l'achat de nouvelles pièces. Dans certaines missions, il ne sera même pas utile de tirer sur l'objectif, il s'agira simplement prendre un objet (avec Rond). Ça a l'air évident, mais Switch a mis un moment à comprendre. La carte du niveau est en 3D et peut pivoter. Ce système est un peu complexe, mais au final bien pratique. Bien sûr, on pourra jouer à deux. Malheureusement, on a alors parfois du mal à se repérer sur l'écran trop petit. De prime abord, le jeu ne semble pas très interessant mais, une fois votre robot bien construit, le jeu devient vraiment bon.

Le mode 2 joueurs est sympa, dommage que l'écran soit si petit.

Dans certaines missions vous affronterez des robots de votre niveau, ou presque...

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: FROMSOFT.
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- COMBAT DE ROBOTS

PRESENTATION 82%
Une introduction cinématique, avec explosions et gros robots.

GRAPHISMES 90%
Très détaillés pour les machines, un peu vides pour les décors.

ANIMATION 92%
L'écran est parfois surchargé, mais c'est fluide.

MUSIQUE 80%
Les thèmes sont parfois lourds et répétitifs.

BRUITAGES 90%
Explosions, tirs divers, les bruitages sont réalistes et variés.

DUREE DE VIE 88%
Un mode 2 joueurs et une vingtaine de missions...

JOUABILITE 85%
Elle évolue avec votre robot mais reste moyenne.

INTERET 90%
Un bon jeu bourré d'action, et parfois de réflexion, avec des missions variées. A voir.

VIS OUI!

Après allumage de la console, Armored Core ne présente pas grand intérêt. Mais une fois que vous aurez compris que les munitions et l'énergie dépensées sont déduites de votre salaire, vous commencerez à vraiment vous amuser. Adaptez l'équipement de votre machine aux objectifs à atteindre et vous découvrirez un bon jeu d'aventure-action. Les graphismes et l'animation font honneur à la Playstation. On attend avec impatience une version officielle afin de mieux comprendre les débriefings... et les missions.

VITCH

L'intro montre de bien belles images.

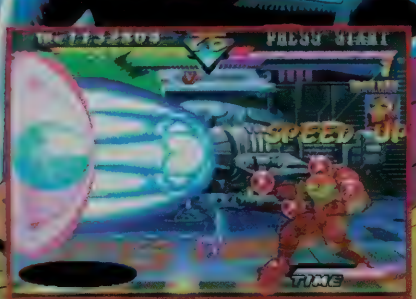
MARVEL SUPER HEROES

Le jeu que vous attendiez tous est enfin là. Les X-Men sont de retour et ils ont ramené des copains. Mais attention, ce ne sont pas des rigolos: Hulk fait presque autant de ravages qu Switch dans un frigo! Joie!

Marvel Super Heroes est un jeu de baston en 2D, conversion d'un jeu d'arcade de Capcom. C'est aussi la suite spirituelle de X-Men, car on y retrouve, entre autres, Serval ainsi que Psylock, avec à peu près les même coups spéciaux. Sont également venus se joindre à ce petit groupe de joyeux drilles quelques nouveaux personnages. Notamment le Docteur Fatalis, Hulk, Iron Man, Captain America... et le dernier boss Thanos qui possède une Fury de 39 Hits Combo!

Outre les habituels coups spéciaux, on peut sauter très haut en l'air, et ainsi éviter facilement les boules de feu et autres attaques à distance. Ce qui s'avère très pratique quand on utilise un personnage comm Serval, qui est surtout performant au corps à corps.
Une barre de Power permet de réaliser des Furies, un peu comme dans Samurai Shodow ou X-Men. Mais la grande nouveauté réside dans les gemmes de pouvoir: en frappa l'adversaire, on peut récupérer les siennes. Ces gemmes permettent, selon leur couleur, de regagner des points de vie, de donner des coups plu puissants ou d'être pl rapide. On peut régler vitesse et même mett le turbo, ce qui s'avèr presque indispensabl lorsque l'on joue sur une Saturn française avec adaptateur.
La taille des sprites es très impressionnante, d'autant que le jeu est rapide et les mouvements très bien décor posés. Les graphisme sont sympa, et on peu même détruire certain éléments du décor.

Immoler son adversaire, c'est toujours efficace, et ça réchauffe l'atmosphère.



Iron Man sort l'artillerie lourde.

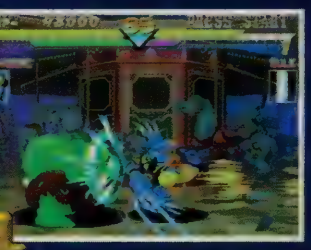
AVIS OUI!

La Saturn est la reine des jeux de baston en 2D, et cela faisait déjà un moment que l'on attendait ce jeu! J'avais adoré X-Men et vu que l'on peut considérer Marvel Super Heroes comme son digne successeur... je me suis jeté à corps perdu dans ce test. Et là, divine surprise: Capcom à tenu ses promesses! La conversion est excellente, le jeu est rapide, très maniable, bien bourrin, les sprites sont énormes... Bref, à moins que vous ne soyez allergique à la 2D ou à la baston, vous ne pourrez résister à ce jeu.

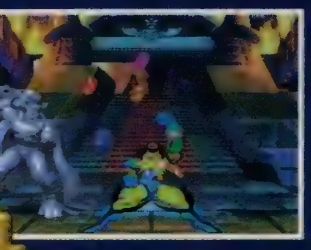
PANDA

ERVAL

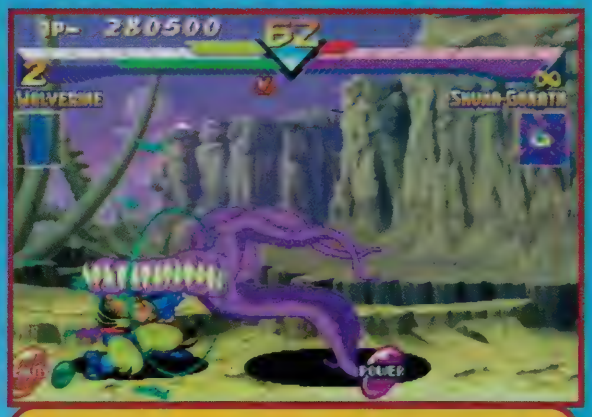
rval est de loin le personnage plus charismatique du jeu. est aussi un des plus bourrin à nier... Enfin, ça, c'est à emière vue. Pour le diriger mme un as, il faut simplement aucoup de talent.



Bonjour le coup de griffes.



This is the end.

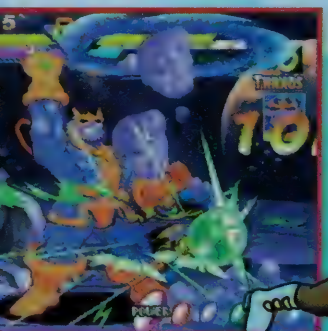


Diantre, il est aussi vorace qu'un Switch.

Captain America est énervant au possible.

Une excellente technique de protection.

Hulk joue aux billes.



ier boss est capable de réaliser Hits Combo. Et ça fait mal.

AVIS OUI!

Décidément, c'est le mois de la baston sur Saturn: après Last Bronx, voici Marvel Super Heroes. Ces deux hits rabattront le caquet aux cuistres qui prétendent que la console de Sega est finie. Na! Marvel Super Heroes fait honneur à son prédécesseur X-Men. Il est excellent, peut-être pas très subtil (voire franchement bourrin), mais sa maniabilité est au top. Les Furies sont impressionnantes, les coups se réalisent aisément, et les enchaînements doivent être un peu réfléchis. Toutefois, le mode Arcade se finit un peu vite, un vrai jeu pour enfant de chœur.

GIA

- Version: IMPORT
- Dialogues: -
- Textes: -

- Développeur: CAPCOM
- Editeur: CAPCOM
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 5
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 82%
Une succession d'images fixes. C'est pas mal, sans plus.

GRAPHISMES 89%
Les graphismes ont un peu vieilli, mais restent de bonne qualité.

ANIMATION 91%
Pas mal. Mais attention: sur une française, le jeu est un peu ralenti.

MUSIQUE 89%
Assez sympa, ce qui est étonnant pour un jeu de baston.

BRUITAGES 87%
Des effets sonores tout à fait corrects.

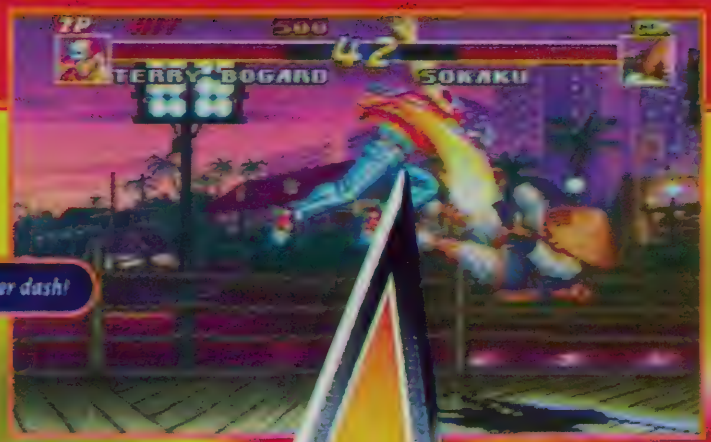
DUREE DE VIE 95%
A deux, seule l'usure de vos doigts sur le pad vous obligera à arrêter de jouer.

JOUABILITE 95%
Une maniabilité exceptionnelle!

INTERET 94%

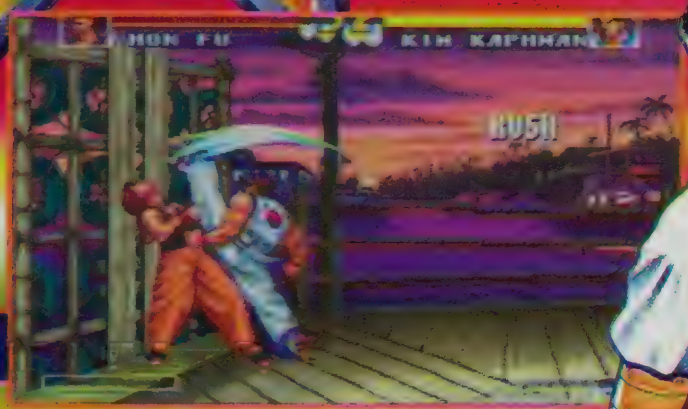
X-Men se faisait vieillissant. Eh bien, voilà de quoi donner un coup de fouet à votre Saturn. Marvel Super Heroes est désormais une référence.

Le fils contre son papa. Le challenger contre le boss. Andy contre Geese.



Power dash!

REAL BOUT 餓狼伝説



Kim et Honfu entretiennent une amitié virile.

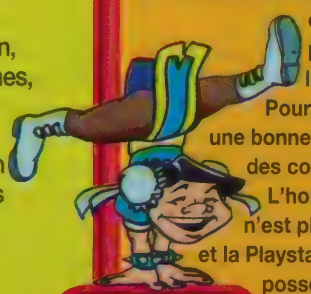
Décidément, on s'active chez SNK. Après les sorties officielles de KOF 95 et Samourai Shodown 3, voici donc le énième Fatal Fury, qui s'appelle, cette fois-ci, Real Bout.

Il était une fois, dans un pays lointain, les frères Bogard, Terry et Andy, qui se battaient tout le temps. Sans le savoir, ils donnèrent naissance à la longue série des Fatal Fury. Aujourd'hui, ils reviennent avec leurs compères. Les caractéristiques d'origine ont été conservées, comme le principe des Furies. On peut les effectuer quand la barre de Power est remplie (on se concentre ou on frappe). Ces Furies ont été tellement copiées qu'elles sont devenues des classiques du jeu de baston. Mis à part les nouveaux coups et les nouveaux persos, la grande innovation de Real Bout se situe dans les Out of bound: il s'agit de mettre l'adversaire DEHORS! En clair, c'est comme les Ring out de Soul Edge et de Tobal 2. Mais dans Real Bout, il faut d'abord casser le mur qui limite le terrain. D'autre part, on peut aussi esquiver sur les deux côtés, ce qui est très utile pour se sortir d'un mauvaises pas. Aussi les retournements de situation sont-ils fréquents, et le jeu devient technique.

Côté conversion, la Playstation n'a jamais engendré un bébé aussi doué. Maniabilité, jouabilité, graphisme, animation ou son, c'est le bonheur. On retrouve les sensations de la Neo Geo (sauf le pad). A côté de la version Saturn, les différences sont minimes, voire inexistantes. Ouf, on commençait à se demander si la Playstation n'était pas dépassée dans le domaine des jeux de baston 2D. Désormais, Street Fighter Zero 2 ne sera plus le seul titre exceptionnel du genre.

AVIS OUI!

Fatal Fury Real Bout sur Playstation est le meilleur de sa catégorie. La maniabilité est démente, et, au niveau de l'animation, il égale la version Neo Geo. Et pour une fois, cette sortie officielle n'est pas trop décalée par rapport à la japonaise. Pour les fans de baston, c'est le must. Pour débuter, FF Real Bout peut être une bonne initiation, grâce à la variété des coups et des personnages. L'horrible Samourai Shodown 3 n'est plus qu'un mauvais souvenir, et la Playstation montre enfin qu'elle aussi possède de bons jeux de baston 2D.

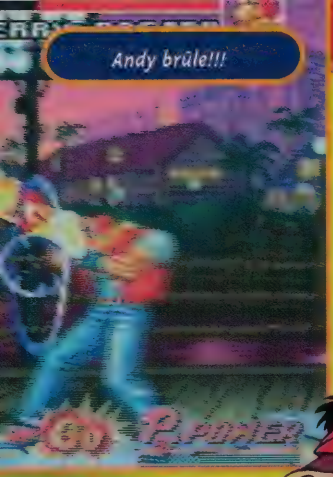


GIA

AVIS OUI!

La Playstation ne dispose pas d'un grand nombre de jeux de baston en 2D. Il est clair que cette adaptation est très bien réalisée, et que Fatal Fury Real Bout reste l'un des meilleurs jeux de baston du moment. Que dire de plus, si ce n'est qu'il est beau et jouable? Bref, c'est un très bon jeu, peut-être même le meilleur du genre sur cette bécane. Alors comment résister à l'envie d'y jouer? Cela me semble impossible! Donc il ne vous reste qu'une chose à faire: vous ruer

PANDA

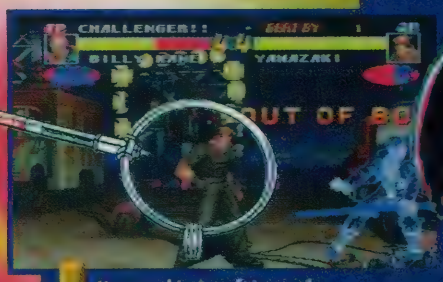


Andy brûle!!!

Billy Kane est un redoutable adversaire, particulièrement vicieux.

OUT OF BOUND

La grande nouveauté de Fatal Fury Real Bout, c'est la possibilité d'envoyer l'adversaire en dehors du ring. Il suffit de détruire les barrières de chaque côté de l'aire de combat. Un petit coup suffira pour envoyer l'adversaire dans les fleurs (ou dans l'eau, dans l'électricité, sur la voie ferrée, etc.)



Yamazaki aime faire mal. Billy pète les plombs.

On peut combattre avec les frères Jin, les deux boss de Fatal Fury 3.

Mai et Blue Mary sont les seules filles du jeu.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: SNK
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 8
- Continues: INFINIS
- Sauvegarde: MEMORY CARD

PRESENTATION 80%

Toujours aussi sobre et dépouillée. De la Neo Geo sans paillettes.

GRAPHISMES 93%

Il y a peu de décors, mais les effets de lumière sont très variés.

ANIMATION 90%

Rapide. Il y a ces horribles bandes noires de la version Pal.

MUSIQUE 90%

Rien d'inoubliable, mais je me suis quand même acheté le CD...

BRUITAGES 90%

Quand on se prend une baffe, c'est comme pour de vrai.

DUREE DE VIE 90%

Très technique, surtout avec les Out of Bound, mais il est moins dur que KOF 95.

JOUABILITE 92%

Très bonne malgré le pad de la Playstation. Les coups sortent facilement.

INTERET 94%

C'est la meilleure adaptation d'un jeu SNK sur Playstation. Tout le savoir-faire du dieu de la baston est enfin à portée de pad sur cette console.

FANTASTIC FOUR

L'Homme-élastique, la Femme invisible, la Torche humaine, ça vous dit rien? Et si je chante: "Les 4 Fantasti-i-i-ques..."?

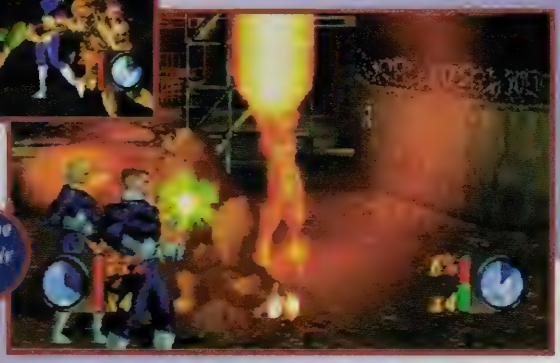
Décidément, les comics ont la cote. Après X-Men, Marvel Super Heroes, Superman ou Batman, on retrouve The Fantastic Four sur nos consoles. Avec ce titre, Probe nous propose, comme il se doit, un jeu de castagne, un beat'em all. Depuis quelque temps, le beat'em all avait presque disparu de nos écrans. Ses brèves apparitions étaient en général catastrophiques. Heureusement, The Fantastic Four relève le niveau. Le jeu est plutôt bien fait, avec des angles de vue qui tournent, des zooms, des options, des gros boss, un petit jeu pour faire patienter durant les chargements, des petits Roswell qui gémissent, des coups spéciaux, et surtout, un mode 4 joueurs.
Chaque perso a ses propres coups spéciaux. Par exemple, la Torche peut accabler ses adversaires sous un déluge de boules de feu (deux fois Haut en maintenant le bouton R2 enfoncé). De même pour Miss Hulk, qui fait un super uppercut. Malgré toutes ses qualités, le jeu laisse l'impression que les capacités de la Playstation sont sous-exploitées. Les effets de lumière, les coups spéciaux, les rotations d'écran, le décor qui bouge et les boss géants, c'est bien, mais c'est insuffisant.
De plus, dans l'ensemble, le jeu est assez sombre, ce qui empêche d'apprécier vraiment la qualité graphique de certains tableaux. Bref, c'est une bonne initiative, mais nous attendons mieux.

Pendant les chargements, on patiente avec un petit jeu sans prétention.

Bientôt, il n'en restera qu'un. Dire qu'à deux c'était déjà dur.

Mieux vaut ne pas tomber dans les marées vertes.

Bouh, qu'il est laid!



La Torche humaine peut faire pleuvoir le feu.

Ce monstre géant lance des rayons avec ses yeux.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: PROBE
- Editeur: ACCLAIM
- Disponibilité: OUI
- Prix: E
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BEAT'EM ALL

PRESENTATION
Longue et plutôt jolie, elle présente les héros du jeu.

GRAPHISMES
De beaux décors, avec quelques effets de lumière sympa.

ANIMATION
Pas de ralentissements.

MUSIQUE
Un des points forts du jeu. Parfaitement dans l'ambiance.

BRUITAGES
Mandales, coups de tatanes, râles de douleur. Minimum syndical.

DUREE DE VIE
C'est le problème des beat'em all. C'est vite fini, surtout à quatre.

JOUABILITE
Pas de problème: pied, poing, saut, chope et coup spécial.

INTERET 85%
Seul, il se laisse jouer. A 4 joueurs, il devient intéressant, mais un peu trop facile.

AVIS OUI, MAIS...

La sortie d'un nouveau beat'em all est toujours un moment d'émotion, surtout s'il est bien fait. De plus, The Fantastic Four se joue à quatre. C'est un peu fouillis à l'écran, mais quel plaisir de cogner en quatuor. Et paf, une châtaigne! Oh, excuse-moi... Les coups spéciaux sont vraiment bien faits. Le seul problème, c'est la durée de vie. Seul, le jeu est trop dur, et à quatre, on en a vite fait le tour, quand on a assimilé les techniques et compris comment venir à bout des boss. L'intérêt est donc vite épuisé. Disons que c'est le soft idéal pour jouer chez un pote...

GIA

LANGRISSER IV

our les amateurs de wargames médiévaux-ntastiques, la série des Langrisser est un ust. Le premier volet sur Megadrive avait éfrayé la chronique en son temps sous le nom e "Warsong" en version américaine. Depuis, ois épisodes sont sortis, mais en japonais...

Ce quatrième épisode se déroule deux cents ans après la fin du uxième Langrisser. Les per-nnages sont donc totalement fférents de ceux des épisodes écédents. Le scénario tourne tour de la bataille du Bien ntre le Mal. Mais vous aurez la peine à en apprécier l'enjeu ec cette version en VO... omme dans les épisodes écédents, le jeu est découpé missions avec des impératifs suivre. Vous dirigez des oupes de soldats appartenant acune à l'un de vos rsonnages. Vous avez le choix tre diriger uniquement le chef contrôler chaque soldat dépendamment. Mais faites en attention à les laisser à rtée de la zone d'influence! boutique apparue dans la rsion PC Engine est ici présente et permet de mieux équiper vos personnages. Des objets (cachés) pourront être trouvés sur le champ de bataille. La progression de vos personnages est importante et vous devrez choisir avec prudence leur classe. En ce qui concerne les nouveautés, le système des rounds est plus réaliste puisque dorénavant basé sur l'initiative de chaque personnage. De nouveaux objets magiques ont fait leur apparition ainsi qu'une nouvelle barre d'attaque. Le jeu se révèle particulièrement dur, et le scénario est vraiment important.De multiples rebondissements viennent en changer le cours. Suivant vos actions et celles de vos alliés, vous parviendrez à de multiples issues. Comme plusieurs fins sont possibles, la durée de vie en est d'autant rallongée...

Les pouvoirs magiques sont encore plus beaux que dans les précédents épisodes.

Le roi ennemi prépare son plan pour s'emparer de l'épée Langrisser avec l'aide d'alliés maléfiques.

Les scènes optionnelles de combats sont souvent très belles mais ralentissent le jeu.

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: CARRER S.
- Editeur: MASAYA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- WARGAME

Le jeu commence par un questionnaire. Celui-ci déterminera les caractéristiques de votre personnage et peut-être son futur...

AVIS OUI!!!

Langrisser est une série mythique au Japon. Connue autant des fans de wargame que de ceux d'animation (le créateur des personnages, Satoshi Uroshibara, est un célèbre illustrateur), la légende de Langrisser poursuit son aventure sur 32 bits. On avait été décu par le troisième épisode sur Saturn, avec ses options et son design trop brouillons. Des scènes pseudo-3D complètement ratées et sans intérêt avaient dénaturé l'esprit du jeu. Masaya s'en est rendu compte et revient à l'ancienne recette pour notre plus grand plaisir.

MARC

PRESENTATION 70
Très sobre. Où sont passés les magnifiques animés d'intro.

GRAPHISMES 88
Plus clairs et lisibles que ceux du volet III. Vraiment bien!

ANIMATION 80
Rare mais sympathique.

MUSIQUE 85
On retrouve avec joie le style des deux premiers épisodes.

BRUITAGES 80
En progrès, mais c'est pas encore le top.

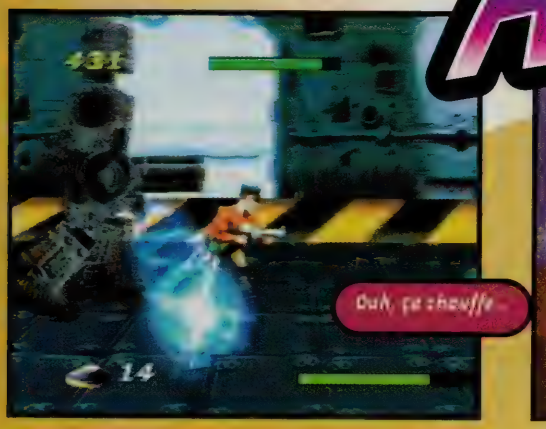
DUREE DE VIE 90
Les Langrisser sont réputés pour ça...No problemo.

JOUABILITE 90
Les options ont retrouvé leur clarté.

INTERET 91%
Les amateurs de wargames auront de quoi s'occuper, mais les débutants souffriront.

AGENT ARMSTRONG

Super agent secret, l'agent Armstrong se bat contre un grand méchant qui veut s'emparer du monde. Plus baraqué que James Bond et armé d'un gros pétard, il a tout du vrai dur.



De l'action, de la blast, de l'humour, et un peu de recherche, voici le contenu d'Agent Armstrong. Pour sauver le monde, l'agent secret doit déjouer tout un tas de plans concoctés par le Syndicat. Il se voit donc confier régulièrement des missions pour saboter les bases et les projets de cette sinistre organisation. Les missions sont très variées: il peut s'agir de détruire une tour de contrôle, délivrer une otage, ou encore signaler aux bombardiers la position de hangars. Et bien sûr, une fois sur place, tirer sur tout le monde procure parfois un petit bonus. Le jeu se présente sous la forme d'un jeu de plates-formes en demi-3D. Je m'explique. Le perso peut se déplacer en avant et en arrière, mais aussi latéralement. Sur le pad, pour diriger le personnage vers la gauche, il faut appuyer sur Haut, et pour aller à droite, sur Bas. Ce principe nécessite donc un petit temps d'adaptation. Comme la vue est de profil, la profondeur du tableau est souvent oubliée, ce qui pose quelques problèmes lors des déplacements, sauts ou tirs en diagonale. Mais, surtout, le sprite principal est trop approximatif. L'amas de pixels que l'on devine a du mal à se faire passer pour le héros. C'est bien dommage, car c'est pourtant bien ce perso que l'on voit du début à la fin du jeu. Pour cette seule raison, il aurait gagné à être plus soigné. Mis à part ce petit ratage esthétique, Agent Armstrong est un titre bourré d'humour qui joue la carte de l'invincible agent secret. Le fun est bien présent, et les séquences cinématiques sont longues et excellentes.

AVIS OUI, MAIS...

Au niveau du plaisir de jeu, Agent Armstrong m'a beaucoup plu. D'ailleurs, je suis restée accrochée des heures d'affilée sur le pad. Une fois la maniabilité assimilée (et ce fut rude, car je confondais le bouton de saut avec Haut), c'est un régal. Mais, graphiquement, il y a de l'abus. Le sprite du héros est primitif. C'est dommage, car avec cette finition moyenne, et même avec tout le fun qu'il procure, le jeu s'en trouve déprécié. En plus, il est plein d'humour, et on s'attache facilement à l'Agent Armstrong.

GIA

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANCAIS
- Textes: FRANCAIS

- Développeur: KING of the JUNGL
- Éditeur: VIRGIN INTERACTIV
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- PLATES-FORMES/KILL'EM AL

PRESENTATION
Une belle démo au début et quelques séquences cinématiques.

GRAPHISMES
Sprite principal trop pixélisé. Certains décors sont jolis.

ANIMATION
Le héros est bien animé. Aucun ralentissement à déplorer.

MUSIQUE
Très symphonique, very hollywoodienne, archi épique.

BRUITAGES
Certains sont bien stressants, comme les alarmes des bombes.

DUREE DE VIE
La difficulté va en progressant, et les missions sont nombreuses.

JOUABILITE
Une période d'adaptation est nécessaire.

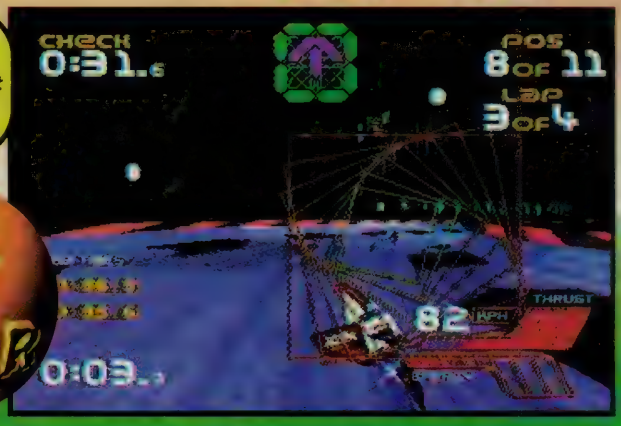
INTERET 88
Un bon jeu de plates-formes bourrin et bourré d'humour. Dommage que les graphismes ne suivent pas.

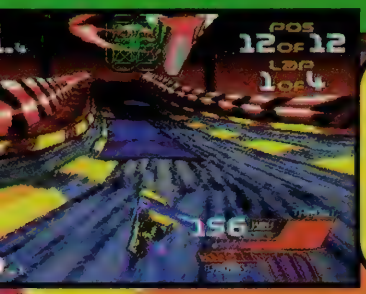
WipEout 2097

WipEout est l'une des révélations de l'ère 32 bits qui a marqué l'histoire de la simulation de manière étonnante. Voyons ce que vaut ce second opus sur Saturn.

Qui dit nouvel opus, dit nouveautés. Dans ce domaine, Psygnosis ne s'est pas privé. En plus de proposer huit circuits différents (dont deux cachés), vous allez trouver plus de concurrents (onze contre huit précédemment), plus d'armes (bis), et de nouveaux niveaux de difficulté. Le principe du jeu est, par contre, un peu compliqué qu'auparavant: dès le départ six courses sont proposées. Si vous terminez chacune d'elles en première position, un mode Challenge fera son apparition dans la sélection des modes de jeu. Ce mode Challenge vous proposera de disputer ces six mêmes courses, mais d'une traite et avec seulement trois vies (un Continue vous est offert si vous finissez dans les trois premiers). Par contre, les courses seront beaucoup plus speed... Si vous finissez ce mode Challenge, deux nouvelles courses seront proposées (mode Phantom). Décrochez la médaille d'or sur ces deux circuits et vous bénéficierez du second Challenge. Et là, accrochez-vous, c'est incroyablement speed, les concurrents sont excellents, et... il y a un nouveau bolide à la clef! En parlant de bolides, les quatre de base ont chacun leurs forces et leurs faiblesses, et vous allez vite comprendre que vous devrez maîtriser le moins jouable pour remporter le second challenge...

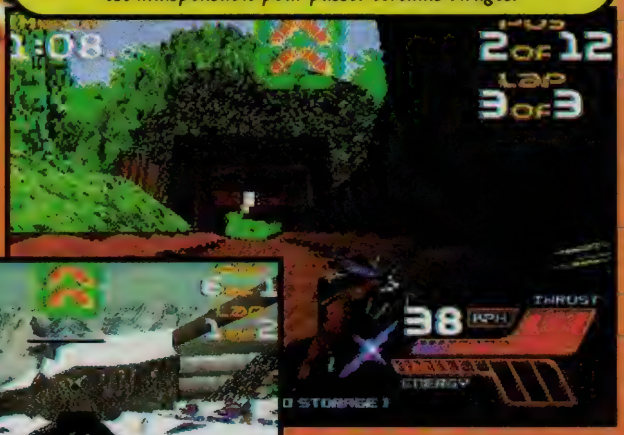
Des onze armes disponibles, certaines pourront se locker. Pratique.





Prenez les accélérateurs si vous voulez finir premier. Prenez aussi une arme en passant sur la croix au sol,.

Les boutons L et R vous serviront d'aérofreins. Leur utilisation est indispensable pour passer certains virages.



Vous vous envolerez comme un fou. Surtout si vous actionnez un turbo.

Ce nouvel épisode intègre des check-points. Autre nouveauté: votre vaisseau subit des dégâts. Gare aux chocs et aux armes ennemies.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: PERFECT ENT.
- Editeur: SEGA
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- COURSE/SHOOT

PRESENTATION
Une petite intro plutôt rythmée mais un peu courte.

GRAPHISMES
Excellents. Un peu plus pixélisés que la version PS.

ANIMATION
Quand on maîtrise les bolides, la vitesse devient démoniaque.

MUSIQUE
Dix thèmes techno excellents et qui rythment bien les courses.

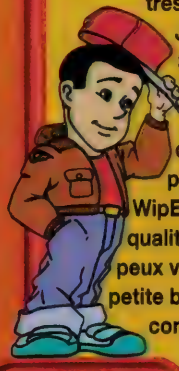
BRUITAGES
Voix digits, souffle du moteur, explosions. Tout ce qu'il faut.

DUREE DE VIE
Excellente.Le challenge est très élevé.

JOUABILITE
L'apprentissage est assez difficile.

INTERET 96%
Une suite exceptionnelle. Amateurs de courses endiablées, sortez les brouz'!

AVIS WOUIP!



Impression de vitesse décoiffante. Graphismes très honorables. Musiques étonnantes. Jouabilité en or. Univers génial. Sensations extrêmes. Voici en quelques mots tout le bien que je pense de WipEout XL. C'est vrai, j'ai débuté ce test avec un a priori très positif (que voulez-vous, j'adooore WipEout...). Eh bien, je ne suis pas déçu, la qualité de la conversion est excellente, et je peux vous avouer que cette suite est une petite bombe... Allez donc déclencher son compte à rebours, vous ne le regretterez pas. Foi d'espion.

SPY

RAY TRACERS

Voilà un boss qui aimerait vous serrer la pince.

Ce boss en hélicoptère envoie des missiles, mais il est vulnérable.

Pour détruire un boss, il faut le tamponner à plusieurs reprises.

Chase HQ remis au goût du jour, voilà comment on pourrait définir Ray Tracers. Taïto mélange la course et la baston dans ce jeu original, mais fichtrement court!

Ray Tracers n'est pas une simulation de course au sens traditionnel du terme, ou alors de stock-car tout au plus. Ce jeu reprend le principe du très vieux Chase HQ, développé également par Taïto. Il faut rattraper en un temps limité une crapule en fuite et la tamponner suffisamment fort pour la stopper. Sur le chemin, vous pourrez écrabouiller tout ce qui gêne votre passage, comme les quidams innocents ou les voitures de flics. De toute façon, votre voiture n'encaissera pas de dommages: c'est le temps qui pose problème. Le compteur tourne, et il faut une bonne maîtrise de la voiture et des dérapages pour arriver à ses fins. Les retardataires apprécieront la nitro, en quantité limitée bien sûr. Une fois devant le boss, vos talents de conducteur seront mis à rude épreuve. Il faudra éviter roquettes et missiles tout en restant sur la route et en jouant les autos tamponneuses. C'est d'autant plus dur que les boss sont sacrement blindés: il y a un hélicoptère de combat, un tank et même des robots géants. De temps en temps, il faut éviter des obstacles. Un point d'exclamation prévient le joueur quand la route se sépare en deux. Mais, dans l'ensemble, l'action reste assez basique: il suffit de rester sur la route et garder le pied au plancher.
Le mode Time attack donnera aux joueurs pacifiques l'occasion d'améliorer leurs talents de pilote sur une des quatre voitures disponibles face à un bolide contrôlé par l'ordinateur. Notez que ce mode ne propose que quatre circuits.

C'est toujours marrant de s'acharner sur les innocents, mais on perd son temps.

Sur terre ou sur mer, la jouabilité reste identique.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: TAITO
- Editeur: SONY
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- COURSE DE VOITURES

PRESENTATION
L'intro en images de synthèse est un peu vieillotte.

GRAPHISMES
Assez réussis dans l'ensemble, avec des passages moyens.

ANIMATION
Très rapide, mais les bugs d'affichage sont visibles.

MUSIQUE
Elle remplit sa fonction, sans plus.

BRUITAGES
Bruits de tôle garantis! Un peu trop même.

DUREE DE VIE
En mode Normal, Ray Tracers se termine en vingt minutes.

JOUABILITE
Peu réaliste, mais les dérapages sont cools!

INTERET 80%
Si le principe et la réalisation sont intéressants, la durée de vie est trop courte...

AVIS OUI, MAIS...

Honnêtement, je ne comprends pas bien pourquoi Gia et l'affreuse Pandouille se sont excitées sur la version jap de Ray Tracers (C+ 63: 88%). Certes, le jeu est sympa et il pourrait en remontrer à certaines simulations de course (pas de polémique...). Mais, quand même, six circuits, c'est un peu léger quand on les termine en vingt minutes, non? OK, il y a le mode Time attack, mais avec une seule et unique voiture! Non, franchement, Ray Tracers est cool, mais il manque un mode 2 joueurs qui aurait relevé la sauce. Je reste sur ma faim...

MARC

ALBERT ODYSSEY

bert Odissey, ce nom évoque beaucoup de uvenirs aux anciens de la SFC. Ce jeu était jà sorti il y a près d'un an en version ponaise, mais, comme un bon vin, il s'est nifié avec le temps, puisqu'il nous revient aduit dans la langue des Spice Girls!

Vous incarnez Pike, un jeune garçon qui a perdu ses parents il y a e dizaine d'années. Sa mère optive vient d'être trans-rmée en statue de pierre par puissant magicien. orphelin part donc sur les utes à la recherche d'un oyen pour la sauver. En emin, il devra mener plusieurs tites quêtes. Il se fera aussi s amis: un homme dragon, e prêtresse, une danseuse, lui êteront main-forte.

s combats sont en 2D vue de té. La maniabilité est simple, âce à l'utilisation d'un système cônes. De même, lorsque l'on que sur un item ou une magie, s effets sont indiqués. Bien ue ce jeu ait déjà un an, les aphismes n'ont pas pris une ride et le jeu reste toujours passionnant. Mais le plus impressionnant réside dans la qualité de la bande-son.

On peut sauvegarder dans les villages et dans certains donjons au moyen d'une stèle. Les déplacements sur la carte se font dans une sorte de mode 7, seul reliquat de la version SFC.

Une magie à l'effet soporifique garanti.

Hummm, les textes en anglais...

La stèle permet de sauvegarder.

Le roi vient vous féliciter en personne.

- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: SUNSOFT
- Editeur: FROM SOFTWARE
- Disponibilité: OUI
- Prix: E
- 1 JOUEUR
- ROLE PLAYING GAME

PRESENTATION 87
Une présentation qui nous met dans l'ambiance.

GRAPHISMES 90
Le jeu est toujours aussi beau. Il a très bien vieilli.

ANIMATION -
Aucun problème de ce côté-là.

MUSIQUE 87
Des musiques géniales, d'une qualité étonnante.

BRUITAGES 87
Ça manque d'échantillonnage vocal, mais cela reste correct.

DUREE DE VIE 85
Albert Odissey vous tiendra en haleine plus de vingt heures.

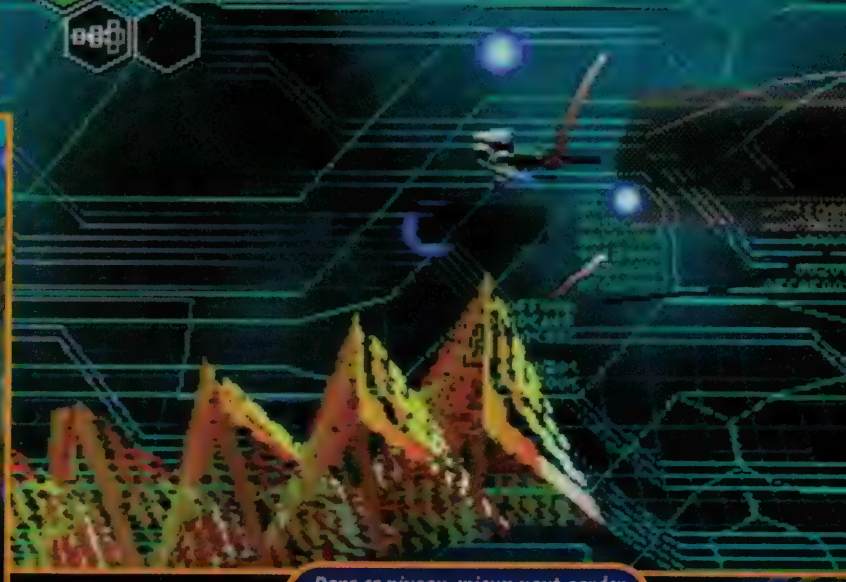
JOUABILITE 85
Avec les textes en anglais... no problemo!

INTERET 93%
Ce jeu a bien vieilli. Il reste au top niveau, et les textes sont en anglais...

AVIS OH OUI!

Un an, la magie d'Albert Odissey reste intacte: le jeu est beau et la bande-son sans égale. De plus, les textes sont désormais en anglais. On n'a donc plus aucune excuse pour ne pas y jouer... à moins de ne rien entraver à la langue. Bref, si vous venez de finir Shining in the Holy Ark, il ne vous reste qu'une seule chose à faire: foncer sur ce jeu. S'il fallait vraiment lui trouver un défaut , je dirais qu'il y a trop de combats avec des monstres aléatoires... M'enfin, cela peut s'appliquer à beaucoup de RPG.

PANDA



THUNDER

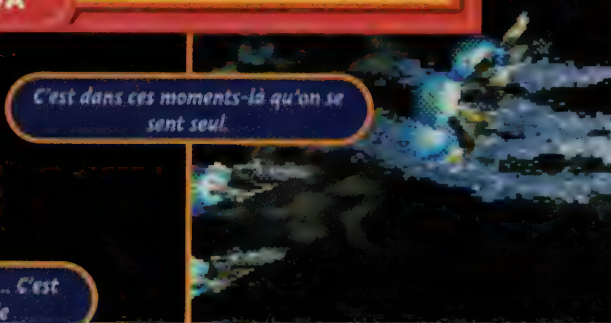
Après deux compilations un peu décevantes, Technosoft se décide enfin à sortir un nouveau Thunder Force développé spécialement pour la Saturn. Eh bien, cela valait le coup d'attendre.

Thunder Force 5 est un shoot them up à scrolling horizontal dans la grande tradition de cette saga qui a ravi les possesseurs de Megadrive il y a quelques années déjà. Les graphismes ont été remis au goût du jour, et les décors sont très impressionnants. Vous pouvez régler la vitesse de votre vaisseau en cours de partie, ce qui est très pratique. Vous commencez avec deux armes différentes, dont une permettant de tirer derrière vous. Des options sont laissées par certains ennemis, permettant d'utiliser trois autres armes; malheureusement, si vous êtes descendu en tirant avec l'une d'elle, vous la perdez. Une de ces armes est particulièrement efficace et très originale: vous déplacez autour de vous une sorte de viseur à faible portée, et si un ennemi passe dans son champ... pauvre de lui, c'est une concentration de laser qui s'abat sur lui. Des options rondes viendront tourner autour de votre vaisseau, le protégeant des tirs adverses. Mais en plus de vous servir de boucliers, elles constituent aussi une réserve d'énergie qui permet de booster votre tir. Un peu comme une bombe, qui change, bien sûr, en fonction de l'arme sélectionnée. Mais, contrairement au système traditionnel des bombes, vos options, lorsqu'elles sont vidées, sont vulnérables, un tir les fait disparaître. Par contre, elles se régénèrent! Lorsque vous irez dans l'espace pour la première fois, un Add-up bien balèze se greffera sur votre vaisseau. Votre puissance de feu sera accrue et vous encaisserez bon nombre de tirs sans dommages.

AVIS OH OUI!

Je suis accroc aux shoot them up et cela ne date pas d'hier... La Saturn était déjà dotée de bons shoots, mais voici enfin "le" jeu que l'on attendait tous. Raystorm était le premier shoot sur 32 bits à m'avoir fait un tel effet... Eh bien, Thunder Force est le deuxième. Si vous aimez le genre, ce cinquième épisode est pour vous. Techniquement, il n'y a rien n'a redire, le jeu est même assez original. Il est juste un peu court... comme tous les bons jeux.

PANDA

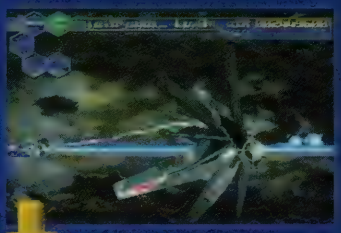


Voici l'option qui se greffe à votre vaisseau.

PLAIES ET BOSS

Les boss sont énormes et particulièrement méchants. Ils sont de plus bien armés et ont la fâcheuse tendance à se transformer. Ce sont des teigneux: il faudra les tuer plusieurs fois de suite, accrochez-vous!

Voici un coriace dont il faudra se méfier.



Vos options sont presque complètement vidées.

L'atmosphère est électrique.

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: TECHNOSOFT
- Éditeur: TECHNOSOFT
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- SHOOT THEM UP
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Continues: 3
- Sauvegarde: OUI

PRESENTATION 80%

Rien de vraiment impressionnant.

GRAPHISMES 96%

Les décors sont superbes et les vaisseaux ennemis sont à tomber par terre.

ANIMATION 85%

Le jeu est rapide, mais on note quelques rares ralentissements.

MUSIQUE 90%

Elle soutient au mieux l'action et n'est pas gâchée par des bruitages trop forts.

BRUITAGES 90%

Excellents, ils bénéficient d'un échantillonnage de très bonne qualité.

DUREE DE VIE 89%

Le jeu est dur en mode Normal, mais il n'y a que sept niveaux.

JOUABILITE 95%

Elle est exemplaire. On peut même régler la vitesse de son vaisseau.

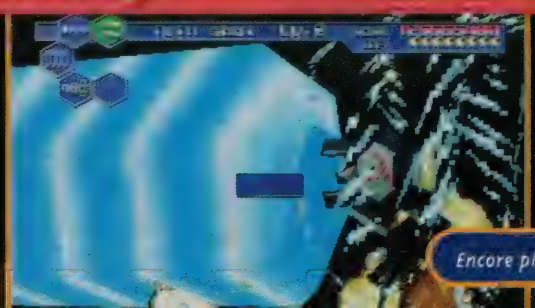
INTERET 96%

Thunder Force 5 est le meilleur shoot them up à scrolling horizontal du monde... Alors, à moins que vous n'aimiez pas ce genre, ruez-vous dessus!

AVIS OUI!

Un des plus grands shoots de la Megadrive, Thunderforce, vient de se faire lifter version 32 bits. On retrouve donc nombre d'ingrédients qui ont fait le succès des premiers épisodes: fluidité, atmosphère prenante et maintenant ennemis aux multiples transformations 3D. Mais attention! le challenge est conséquent! Seuls les vrais accrocs parviendront à bout du jeu. Une réalisation technique irréprochable, un système d'armes très bien géré, c'est une réussite et j'y retourne!

SWITCH



Encore plus bourrin qu'un Switch...

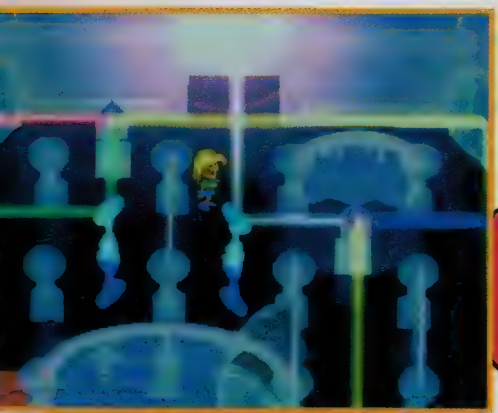
Saga Frontier

Saga Frontier est l'un des titres de Squaresoft les plus attendus, car il s'agit non seulement de la suite de la série des Romancing Saga, mais aussi du deuxième jeu de rôles (sans compter FF4) de l'éditeur sur Playstation.

Dans chaque monde, les différents endroits sont indiqués sur un plan d'ensemble.

Après avoir libéré les méchantes elfes, empruntez les passages dégagés.

En mettant le jeu en route, on remarque d'abord qu'il n'y a pas de démo. Après les paillettes de FF7 et les fins de Tobal 2, c'est une énorme déception. Bon, tant pis. Pour débuter, on a le choix entre sept personnages, et donc sept scénarios différents. Cette formule ne vous rappelle-t-elle pas quelques chose? Squaresoft l'a bien compris, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes, et il a tout simplement repris l'idée géniale de Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2). Ainsi, chaque histoire est différente, mais les lieux restent identiques. Par exemple, Emilia (la blonde), commence par s'évader de prison. Quant à Red (le garçon aux cheveux bleus), il meurt et se transforme en super-héros. Bref, la variété et la durée de vie sont au rendez-vous. A propos de Red, saviez-vous qu'il était un des héros de Treasure Hunter G? D'ailleurs, son petit frère de l'époque, Blue, est aussi présent. Au cours des quêtes, on peut récupérer d'autres persos, y compris les héros initiaux, jusqu'à la limite de quinze. Malheureusement, seuls cinq persos en équipe peuvent être utilisés lors des combats. Ce nombre élevé de combattants pose un problème inévitable: l'argent. Armes, protections, potions, tout coûte cher, même la magie. Pour les acquérir, inutile d'aller chez un vieux sage au fin fond de la brousse, il suffit de les acheter chez les marchands. Pour avancer, il faut des équipements à la hauteur des monstres trop puissants, et on passe des heures à combattre pour monter de niveaux.
A part ce léger défaut, l'ensemble est captivant grâce à l'intérêt énorme du jeu.



Pour ouvrir la porte, il faut orienter les glaces de façon à projeter la lumière à l'endroit indiqué.

Vous avez toujours rêvé d'incarner une Bunny dans un casino? C'est l'occasion ou jamais.

QUICK SAVE

L'option Quick Save permet de sauvegarder, sans passer par la Memory Card, et donc sans les longs temps d'accès. Tant que la console n'est pas éteinte, cette sauvegarde est valable. Pour accéder directement à l'option, appuyez sur R2 + Triangle.

AVIS OUI!

Signé Squaresoft! Pour ceux qui ont aimé les jeux de l'éditeur sur Super Nintendo, Saga Frontier est un must. Après l'excellent FF7, Saga Frontier montre que l'éditeur reste le maître en matière de RPG, surtout au niveau de l'intérêt et de la durée de vie. Cependant, il reste quelques légers défauts. On est souvent obligé de monter le niveau des persos en engageant des combats sans fin, un seul perso peut accéder à l'équipement, et certains passages sont vicieux. A part ça, le jeu est bon, et il est facile de s'y laisser prendre.

GIA

AVIS OUI!

Après un excellent FF7 et un très bon FFT, Squaresoft nous propose Saga Frontier. L'intérêt du jeu réside dans la possibilité de choisir dès le début son héros parmi les sept disponibles. Chaque choix induit un scénario original. J'adore le mode de combat qui permet de combiner les coups des persos. Dommage qu'une fois le premier scénario fini, et donc lorsque l'on connaît le monde par cœur, un scénario se finisse en un peu moins de dix heures. Mais cela laisse toutefois une durée de vie plus qu'honorable.

CHEUB

était le héros de Treasure Hunter G, même éditeur, sur Super Nintendo.

- Version: IMPORT
- Dialogues: -
- Textes: JAPONAIS

- Développeur: SQUARESOFT
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

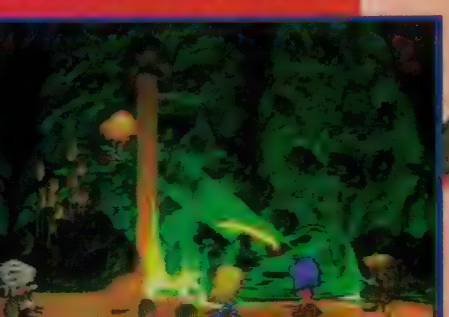
- JEU DE RÔLES
- 1 JOUEUR
- CONTRÔLE: BON
- Difficulté: VARIABLE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

La poursuite du Joker ménera Emilia dans des endroits saugrenus.

Tout en haut de la colline habite un marchand de magie.

COUPS COMBINÉS

Les fans de Chrono Trigger connaissent bien le principe: plusieurs persos combinent leurs attaques pour asséner un coup plus puissant sur le même adversaire. Ces attaques peuvent être magiques ou non, en tout cas, mieux vaut ne pas se trouver dans la ligne de mire.



PRESENTATION	80
Très décevante. Pas d'intro, pas de séquences cinématiques, rien du tout.	
GRAPHISMES	89
Sans égaler l'éclat de FF7, Saga Frontier est vraiment très beau et très soigné.	
ANIMATION	88
Pas de problème dans les scrolling ou les animations, mais ce n'est pas un exploit.	
MUSIQUE	86
La bande-son est d'assez bonne facture.	
BRUITAGES	85
Rien de particulier, ils sont classiques.	
DUREE DE VIE	93
Sept persos, sept quêtes, si vous arrivez au bout, dites-le moi...	
JOUABILITE	90
Il y a toujours le problème du japonais, mais on s'en sort.	

INTERET

92%

On reconnaît tout de suite la patte de l'éditeur mythique, qui nous a concocté un véritable bijou, malgré quelques légers défauts.

FRANKENSTEIN

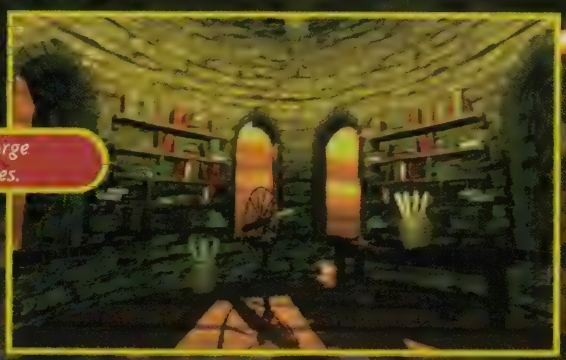
Through The Eyes Of THE MONSTER

Frankenstein est un jeu d'aventure qui vous met dans la peau de la créature. Pour une fois, l'histoire se déroule du côté du monstre créé par Mary Shelley.

Vous venez à la vie sur la table de réanimation du docteur Victor Frankenstein (joué par Tim Curry, vu dansle parodique "The Rocky Horror Picture Show"). Vous avez été créé par ce savant un peu fou à partir d'éléments à provenance louche. Pour la petite histoire, votre main gauche est celle d'une femme... En visitant le domaine dans lequel vous êtes enfermé, vous découvrez les expériences extravagantes et parfois répugnantes du professeur. En farfouillant dans ses notes, vous apprendrez beaucoup de choses, mais votre créateur n'aime pas ça du tout. Il pourrait vous tuer. Vous devez vous échapper de cet endroit maudit. Voilà pour l'intro. En ce qui concerne le jeu, il ressemble à Myst. Transfuge du PC, tout le jeu est fait à partir d'images fixes en vue subjective, sur lesquelles on déplace un curseur qui change d'aspect s'il détecte quelque chose. Parfois, ces images peuvent être animées, comme celles des engrenages qui tournent. Ce genre a beaucoup d'amateurs, et autant de détracteurs. En tout cas, les scènes sont d'une beauté à couper le souffle (même si elles sont un peu sombres). La recherche progresse lentement, en commençant par le labo, les toits, puis les sous-sols, le château, les jardins, la mer... Bien sûr, les sauvegardes se font à volonté. Les bruitages sont d'une qualité exceptionnelle, mais les musiques ont le don de taper sur les nerfs. Bref, sur Saturn, le genre n'est pas très étoffé. Si vous avez aimé Myst, essayez celui-là.

Même par la mer, vous ne pourrez vous échapper.

Branchez les fils électriques sur les différents interrupteurs, et les éléments sur la table s'animeront.



Le château regorge de bibliothèques.

Certains décors sont d'une grande beauté, que ce soit en intérieur ou en extérieur.

- Version: IMPORT
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: AMAZING M.
- Editeur: INTERPLAY
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1 JOUEUR
- AVENTURE À LA MYST

PRESENTATION
Un générique présente tout le staff, cris d'horreur à l'appui.

GRAPHISMES
Presque aussi beaux que ceux de Myst. Parfois un sombres.

ANIMATION
Photos fixes. Chargements très courts. Laborieux quand ça s'anime.

MUSIQUE
Si elle ne vous énerve pas, bravo.

BRUITAGES
Nickel-chrome. Les portes grincent, les engrenages couinent.

DUREE DE VIE
De longues heures en perspective, si vous aimez le genre.

JOUABILITE
Maîtrise de l'anglais indispensable, les dialogues sont parlés.

INTERET 85%

Une ambiance originale. Un mythe fascinant. Les fans vont se ruer. Bonne initiation pour les autres.

AVIS OUI, MAIS...

Le mythe de Frankenstein fascine toujours. La preuve: après le film avec De Niro, c'est le jeu sur PC qui est adapté sur Saturn. Les qualités ne manquent pas à ce jeu, mais on risque de s'ennuyer facilement. L'action n'est pas trépidante, et les phases de recherche très longues. Mais cela n'est pas très gênant si on est passionné par le scénario, et si on aime le genre. Ce type de jeu, essentiellement destiné aux adultes, a beaucoup de mal à se faire une place sur consoles, où domine un public plus jeune.

GIA

POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

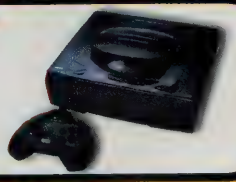
TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

SATURN

NEUF SATURN

NOUVEAU

SATURN VF
+ 3 JEUX JAP
+ 1 ADAPTATEUR
→ 999 F



JEUX VERSION US

ERT ODYSSEY	449 F
AGON FORCE	449 F
IAR SILVER STORY	449 F

JEUX VERSION FRANCAISE

KE NUKEM 3D	349 F
IDENT EVIL VF	349 F
N X TT	349 F
NIC JAM	349 F
HARD TRILOGY	349 F
RMULA KART	349 F
HTERS MEGAMIX	349 F
MBERMAN	349 F
RK SAVIOR	349 F
NING HOLY ARK	349 F

JEUX VERSION JAPONAISE

BIO HAZARD new !!	399 F
DAYTONA USA 2	299 F
LANDGLISSER 4 LIMITED	499 F
LAST BRONX	449 F
MACROSS	449 F
MARVEL SUPER HEROES	399 F
MEGAMAN X 4	449 F
DEAD OR ALIVE	449 F
THUNDER FORCE V	449 F
PRINCESS CROWN	449 F
PANZER DRAGOON RPG	449 F
SAKURA WARS RPG	449 F
STREET FIGHTER COLLECTION	399 F
SAMURAI SHODOWN RPG	449 F
SEGA TOURING CAR	TEL .
SKY TARGET	349 F
THREE WONDER CAPCOM	399 F
SAMURAI SHODOWN 4 RAM	499 F

SATURN occasion

JEUX VERSION EURO.

NSOLE + 1 JEU	699 F
A 96	99 F
BOTICA	99 F
ERSPEEDWAY	99 F
STARIA	149 F

VIRTUA FIGHTER 2	199 F
SEGA RALLY	199 F
DAYTONA USA 2	199 F
TOMB RAIDER	199 F
STREET RACER	199 F
SOVIET STRIKE	199 F
DARKSTALKER	199 F
X MEN	199 F
WORLDWIDE SOCCER 97	199 F
DARK SAVIOR	249 F

JEUX VERSION IMPORT

VF KIDS	99 F
GREATEST 9 BASBALL	99 F
SLAM DUNK	99 F
VIRTUA FIGHTER 2	149 F
X MEN	149 F
SKY TARGET	199 F
FIGHTERS MEGAMIX	199 F
DIE HARD ARCADE	199 F
PANETILA STORY RPG	199 F
DECATHLETE	199 F
GUNGRIFFON	199 F

NINTENDO 64

JEUX EURO.

NOUVEAU

CONSOLE VF
+ 1 PAD
→ TEL .

JEUX VF

ARIO 64 VF	399 F
ARIO KART 64 VF	399 F
LOTWINGS 64 VF	449 F
ROK VF	499 F
AR WARS :	
ADOW OF THE EMPIRE VF	499 F
LLER INSTINCT 64 VF	499 F
T.SUPERSTAR SOCCER 64 VF	499 F
A SOCCER 64 VF	499 F
AVE RACER 64 VF	399 F
ORTAL KOMBAT TRILOGY	499 F

ACCESSOIRES

CK VIBREUR	149 F
APTATEUR UNIVERSEL	199 F
EMOIRE 256 K	149 F
EMOIRE 1 MO	249 F

MEMOIRE 5 MO	349 F
PACK JOYPAD + MEMO	TEL .
JOYPAD OFFICIEL COULEUR : BLEU, ROUGE, VERT, JAUNE GRIS, NOIR	249 F
RALLONGE JOYPAD	99 F
CABLE RGB	TEL .
ALIMENTATION N64 VF	TEL .

NOUVEAUTES VF

BLASTCORPS	449 F
WAYNE GRETZKY HOCKEY	499 F
LAMBROGHINI 64	499 F
NBA HANG TIME	499 F
STARFOX + VIBREUR	TEL .
DOOM 64 VF	499 F
HEXEN 64 VF	499 F

JEUX OCCAZ A PARTIR DE 299 F TEL.

PLAYSTATION

NEUF PLAYSTATION

NOUVEAU

CONSOLE
+ 2 JOY
+ 1 MEMO
→ 1290 F

JEUX VERSION US

OGRE BATTLE	449 F
WILD ARMS	449 F
DIRECTOR'S CUT RESIDENT EVIL	449 F
PERSONA	449 F
FINAL FANTASY 7 US	449 F

JEUX VERSION JAPONAISE

AIR COMBAT 22	TEL .
PAL RPG	TEL .
COOLBOARDERS 2	TEL .
BREATH OF FIRE 3 RPG	TEL .
TOBAL N ° 2	TEL .
ALUNDRA RPG	TEL .
TIME CRISIS + GUN	TEL .
METAL SLUG	TEL .
FINAL FANTASY TACTICS	TEL .
SAGA FRONTIER	TEL .
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL .
FIGHTER IMPACT	TEL .
DRACULA X	TEL .
STREET FIGHTER EX	TEL .
MARVEL SUPER HEROES	TEL .
DRAGON BALL Z GT	TEL .

JEUX VERSION EURO.

JOYPAD ANALOGIQUE SONY	199 F
ALLIED GENERAL	349 F
BROCKEN HELIX	349 F
CROC	349 F
CONQUEST EARTH	349 F
DEATHTRAP DUNGEON	349 F
EXPLOSIVE RACING	349 F
FIGHTING FORCE	349 F
FORMULA ONE 97	349 F
SUPERSTAR STAR SOCCER PRO	349 F
DISCWORLD 2	349 F
MAGIC THE GATERING	349 F
MONSTER TRUCK	349 F
MOTO RACER	349 F
TOSHINDEN 3	349 F
OVERBLODD VF	349 F
PERFECT WEAPON	349 F
RALLY CROSS	299 F
TRANSPORT TYCOON	349 F
RAPID RACER	349 F
SOUL BLADE	349 F
SYNDICATE WARS	349 F
V RALLY	349 F
RAYSTORM	349 F
WING COMMANDER 4	349 F
WARCRAFT 2	349 F

PLAYSTATION occasion

STRIKER	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
TOTAL ECLYPSE	99 F
WIPE OUT	99 F
ASSAULT RIGGS	99 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F
RIDGE RACER	99 F
KRAZY IVAN	99 F
ZERO DIVIDE	99 F
NBA JAM TE	99 F
ACTUA SOCCER	129 F
JACK IS BACK	129 F
LOADED	129 F
MAGIC CARPET	129 F
TEKKEN	129 F
FADE TO BLACK	149 F
THE D	149 F
THUNDER HAWK	149 F
TRUE PINBALL	149 F
TOTAL NBA 96	149 F
WING COMMANDER 3	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F
SLAM AND JAM	149 F
OLYMPIC SOCCER	149 F
DOOM	149 F
DISCWORLD	149 F
POED	149 F
NHL FACE OFF	149 F
TIME COMMANDO	149 F
TUNNEL B1	149 F
RIDGE REVOLUTION	149 F
RETURN FIRE	149 F
RAYMAN	169 F
BUST A MOVES 2	169 F
SONIC RACERS	149 F
MOTOR TOON 2	199 F
DAVIS CUP	199 F
EXTREME PINBALL	199 F
CHEESY	199 F
CRASH BANDICOOT	199 F
NEED FOR SPEED	199 F
BURNING ROAD	199 F
DISRUPTOR	199 F
CHEV. DE BAPHOMET	199 F
TOBAL N° 1	199 F
SPEEDSTER	199 F
FIFA SOCCER 97	199 F
FORMULA 1	199 F
ROAD RASH	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	199 F
RAGING SKIES	199 F
DIE HARD TRILOGY	199 F
PROJECT X2	199 F
CHRONICLE SWORD	199 F
PORSCHE CHALLENGE	199 F
NBA LIVE 97	199 F
EXHUMED	199 F
TEKKEN 2	249 F
COOLBOARDERS	249 F
RESIDENT EVIL	249 F
TOMB RAIDER	249 F
WIPE OUT 2097	249 F
LEGACY OF KAIN	249 F
2XTREME	249 F
DARK FORCES	249 F
REBEL ASSAULT 2	249 F
RAGE RACER	299 F
ISS PRO	299 F
SYNDICATE WARS	299 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAME

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

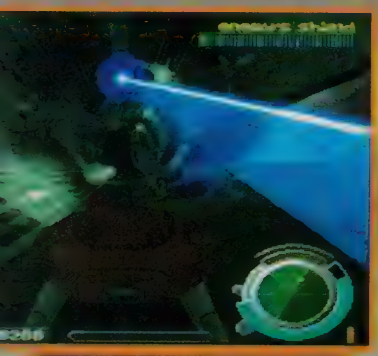
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|

PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

GHOST IN THE SH

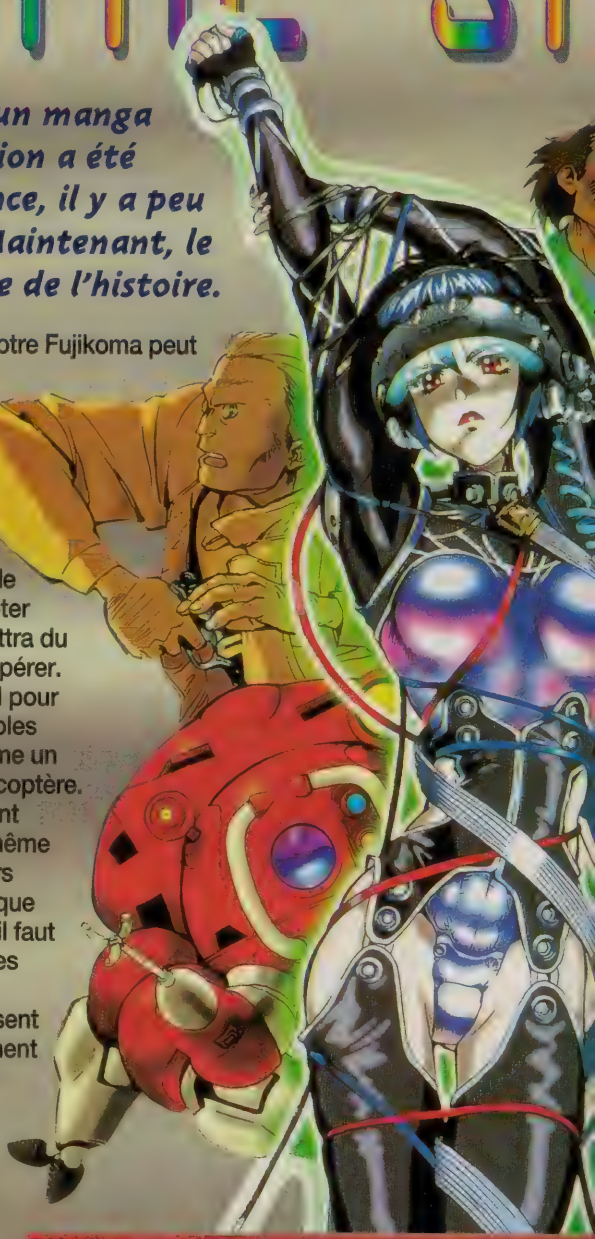
A l'origine, "Ghost in the Shell" est un manga de M. Shirow dont un film d'animation a été tiré. Le tout étant déjà sorti en France, il y a peu de chance que vous les ayez ratés! Maintenant, le jeu vous propose d'incarner l'héroïne de l'histoire.

Vite, il faut faire sauter toutes les bombes!



Un boss bien coton! Il faut dasher du bon côté!

Vous êtes aux commandes d'un Fujikoma, une armure de combat très puissante, mais dont la taille n'excède pas le double de celle d'un homme. Elle est très maniable et permet de sauter comme un cabri. Côté puissance de feu: une mitrailleuse, et un lance-missiles avec, bien sûr, acquisition de cible. On peut aussi lancer des grenades, mais en nombre limité. Vous en trouverez quelques-unes, ainsi que des "energy packs" qui redonnent de la vie, disséminées tout au long des niveaux. Même si votre puissance de feu est importante votre portée de tir reste limitée, il faudra aller au contact! Grâce aux boutons "L" et "R", vous pouvez dasher (exécuter une glissade) à gauche ou à droite pour esquiver certains tirs. De même, dasher en avant ou en arrière. Mais le plus fort, c'est que votre Fujikoma peut escalader n'importe quel bâtiment, grue ou pont! Vous vous retrouvez alors à la verticale en train de shooter un robot qui mettra du temps à vous repérer. C'est aussi idéal pour atteindre des cibles aériennes, comme un avion ou un hélicoptère. Les missions sont assez variées, même s'il s'agit toujours de détruire quelque chose. Celle où il faut détruire toutes les bombes avant qu'elles n'explosent est particulièrement corsée, d'autant que deux bombes sont cachées en haut d'une plate-forme. A un moment, vous devrez poursuivre une cible disposant d'un camouflage optique la rendant quasiment invisible... Eh oui, ce jeu n'est pas fait pour les blaireaux du pad!



AVIS **OUI!**

J'avoue avoir eu du mal à me remettre de l'introduction... De plus, je m'attendais à une conversion bâclée comme c'est souvent le cas pour les adaptations de manga. Eh bien, non. Le jeu réussit à rester fidèle à l'esprit du manga tout en étant très jouable. La réalisation technique est impressionnante, car elle parvient à recréer un monde entièrement en 3D, tout en gardant une maniabilité et une vitesse d'animation surprenantes. Ghost in the Shell est un très bon jeu.

PANDA

ELL

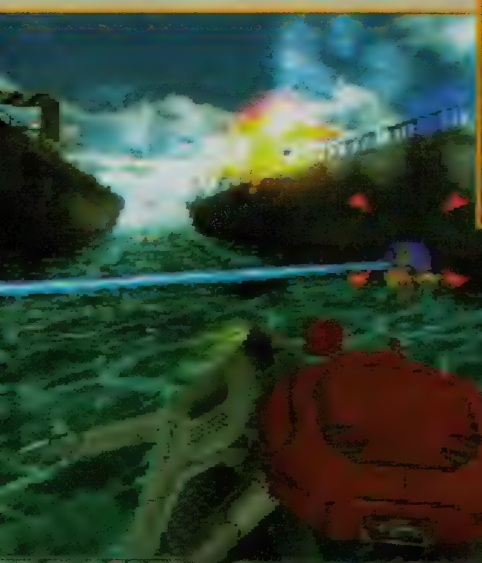
L'ARAIGNÉE

Le Fujikoma est une petite merveille technologique. Ce robot est aussi agile qu'une araignée et grimpe aux murs de façon incroyable.

Une option de vie, miam!

La tête vous tourne!

Ces deux bombes étaient bien cachées!



L'ennemi n'a pas encore déclenché son camouflage optique.

On se croirait dans un James Bond.

- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS ET ANGLAIS

- Développeur: SONY
- Editeur: SONY
- Disponibilité: OUI
- Prix: E

- DOOM-LIKE/SHOOT 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Continues: -
- Sauvegarde: OUI

AVIS OUI, MAIS...

Ouf! Moi qui, d'habitude, n'adore pas la techno, j'avoue que l'intro est vraiment impressionnante. De plus, Ghost in the Shell fourmille d'idées sympa, comme grimper aux murs. Ce qui donne un monde à blaster, entièrement en 3D. Le petit vaisseau qui s'agrippe partout changera des snipers à la Doom. Certains puristes diront que les graphismes sont laids, et même, par rapport aux autres Doom-like, carrément abominables. Mais tout cela n'est qu'une question de goût. En tout cas, Ghost in the Shell m'a bien plu.

GIA

PRESENTATION 96

Le mélange entre DA et images de synthèse est détonnant.

GRAPHISMES 88

Les décors en vraie 3D sont très fins, un vrai régal.

ANIMATION 90

Le robot peut se balader sur les murs, et c'est vraiment très impressionnant.

MUSIQUE 88

Tout à fait correcte sans être exceptionnelle.

BRUITAGES 84

Pas très originaux, mais de la part d'un robot, il fallait s'y attendre...

DUREE DE VIE 89

Le jeu est difficile et certaines missions sont assez coton.

JOUABILITE 92

Le robot répond parfaitement aux injonctions du pad.

INTERET 88%

Ghost in the Shell est une heureuse surprise. C'est un jeu prenant, bourrin juste ce qu'il faut, avec des trucs jouissifs, comme grimper aux murs.

BALL BLAZER

Ball Blazer retrace une longue histoire. Ce jeu de foot futuriste, sorti il y a maintenant plus de quinze ans, est en effet le premier titre de LucasArts.

Ball Blazer ressort donc en 1997, dans une version complètement relookée. Le principe de base a été conservé, et les règles sont simples. Chaque concurrent dispose d'un véhicule, et l'objectif est de mettre le ballon dans le but adverse. Les vaisseaux peuvent tirer des missiles ou des bombes. Ils peuvent aussi se propulser à l'aide des turbos. Enfin, ils peuvent pousser le ballon, et le lancer en avant. Ensuite, la configuration du terrain peut changer, avec, par exemple, des tremplins ou des buts qui se déplacent. C'est aux joueurs de s'adapter pour gagner le Championnat. Dans cette version, les graphismes ont fait un bond fantastique. D'abord, l'intro décoiffe, les images de synthèse sont impeccables. Ensuite, le design des terrains et des vaisseaux a bénéficié d'un soin particulier. Les traînées de lumière que fait le ballon sont du plus bel effet. L'animation est bonne. Le problème concerne la maniabilité. Quand on change de direction, l'écran tourne tellement vite qu'on a du mal à se repérer. Il y a bien une petite flèche pour indiquer où se trouve le ballon et les buts, mais rien ne vaut un radar situant tous les éléments en même temps. A force de tourner, le mal de crâne arrive rapidement. De plus, on peut difficilement diriger le ballon de cette façon. On risque de s'énerver irrémédiablement, surtout quand l'adversaire vous pique la balle sans problème et marque des buts facilement.

Tirez sur l'adversaire pour l'empêcher d'approcher du ballon.

Cette vue subjective n'est pas très pratique.

BU-U-U-U-U!!!

Chaque perso a ses avantages, alors, faites votre choix.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur: FACTOR 5
- Editeur: LUCASARTS
- Disponibilité: OUI
- Prix: D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- FOOT FUTURISTE

PRESENTATION 9
Très belles images de synthèse en intro et avant les matchs.

GRAPHISMES 9
Les terrains sont variés et les tremplins jettent un max.

ANIMATION 9
On s'y perd, et quand on tourne, ça fait mal au crâne.

MUSIQUE 6
Elle s'oublie vite.

BRUITAGES 7
Les commentaires sur le match sont excellents.

DUREE DE VIE 6
Pas très longue, c'est le problème du genre.

JOUABILITE 4
La conduite est délicate, et se repérer tient de l'exploit.

INTERET 82%
Le premier jeu de LucasArts relooké 1997, ça en jette. Mais la maniabilité est naze.

AVIS OUI, MAIS...

Les jeux de foot normaux, je déteste. Mais, quand les jeux de foot futuristes sont bien faits, j'aime bien. Normalement, Ball Blazer aurait dû me plaire: jolis graphismes, animation fluide et persos originaux. Mais, ça bouge trop vite, et de façon trop anarchique. Quand on tourne un microscopique chouïa, on obtient un grand coup de volant à 180°. Autant dire que cette sensibilité est nuisible pour bien conduire le véhicule et pour courir derrière le ballon. Même si on peut se déplacer latéralement, ça devient vite énervant et décourageant.

GIA

Les Replays vous font savourer la victoire une deuxième fois.

En mode 2 joueurs, l'écran est splitté à l'horizontal.

LA GUERRE DES CONSOLES CONTINUE

Les jeux de la rentrée

Des tests exclusifs

Les consoles du futur

CONSOLES + Hors Série en vente actuellement

Manga Distribution

Albator 84 le Film New	V.F	129 F
Albator 84 Vol 1 à 6 New	V.F	119 F
Arion Cine Manga	V.F	119 F
Armitage Vol 1 à 4	V.F	99 F
Art Of Figthing	V.F	99 F
Babel Vol 1 à 2	V.F	89 F
Baoh le Visiteur	V.F	99 F
Be Bop Hi-School	V.F	89 F
Black Jack Vol 1	V.F	109 F
Black Jack Vol 1 à 5 New	V.F.S	109 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Bubble Crisis Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Burn Up	V.F	89 F
Camelot New	V.F.S	109 F
Chasseurs de Vampires	V.F	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6 New	V.F	109 F
City Hunter O.A.V 1h30	V.F.S	119 F
City Hunter O.A.V 1h30 New	V.F	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	89 F
Crying Freeman Vol 1 à 4	V.F	89 F
Dancougar	V.F	89 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball Z **Epis inedits** vol 1 à 2 New	V.F	119 F
Dragon Ball Z Vol 1 à 12	V.F	79 F
Dominion Vol 1 à 2	V.F	99 F
Eight Man Vol 1 à 2	V.F	89 F
El Hazard Vol 1 à 3	V.F	99 F
El Hazard Vol 4	V.F	119 F
Fam and Ihrlie New	V.F.S	109 F
Fire Emblem New	V.F.S	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F	119 F
Galaxy Express 999 Coffret New	V.F.S	249 F
Golden Boy Vol 1 à 3	V.F	109 F
Grey Cine Manga	V.F	119 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 3	V.F	99 F
Hakkenden Vol 1 à 2 New	V.F	119 F
Humming Bird	V.F	89 F
Iria Vol 1 à 3	V.F	99 F
Kamui	V.F	99 F
Ken le Survivant	V.F	89 F
Ken Episode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
L'Ange des Ténèbres New	V.F.S	109 F
Les Cités D'or Vol 1 à 2	V.F	99 F
Les Cités D'or Vol 3 à 10	V.F	119 F
Les Heros de la Galaxie Cine Manga	V.F	119 F
La Legende de Lemnear	V.F.S	99 F
Macross Robotech	V.F	89 F
Macross 2 Vol 1 à 2	V.F	89 F
Macross 2 Vol 3	V.F	109 F
Maps Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Max et Compagnie O.A.V	V.F	99 F
Max et Compagnie le Film New	V.F	119 F
Megalopolis Vol 1 à 4	V.F	99 F
Mermaid Scar	V.F	99 F
Moldiver Vol 1 à 3	V.F	89 F
Moonlight la Pierre de Lune	V.F	99 F
Nicky Larson épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Nom de Code Love City	V.F.S	99 F
Nuku- Nuku Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Orange Road Vol 1 à 3	V.F	99 F
Plastic Little	V.F	89 F
Princesse Minerva New	V.F.S	109 F
Ran la Legende Verte Vol 1 à 3	V.F	89 F
Ranma 1/2 le Film Vol 1 à 2	V.F	99 F
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Ranma 1/2 O.A.V Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Réincarnation Vol 1	V.F	99 F
Réincarnation Vol 1 à 3	V.F.S	109 F
Robotech Vol 1 à 6 New	V.F	119 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Sailor Moon le Film New	V.F	119 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	99 F
Samourai Shodown	V.F	99 F
Slayer New	V.F.S	109 F
Slow Step Vol 1 à 3	V.F.S	99 F
Spider-Man Vol 1 à 2	V.F	89 F
Suikoden	V.F	109 F
Tatton Master Vol 1	V.F	89 F
Tenchi Muyo Vol 1 à 3	V.F	99 F
The Cocpit	V.F	99 F
The Hard	V.F	99 F
Tom Sayer Vol 1 à 3 New	V.F	109 F
Toshinden Vol 1 à 2 New	V.F	109 F
Yoko Leda	V.F.S	109 F
Yoma des Ténèbres	V.F	99 F
You're Under Arrest Vol 1 à 2	V.F	99 F
Young Guns New	V.F.S	109 F
Yugen Kaisha Vol 1 à 3	V.F	89 F
Wat Poe	V.F.S	89 F

Les Mangas interdits aux moins de 18 ans
Photocopie d'Identité Obligatoire

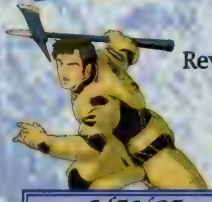
Alien From Darkness New	V.F	99 F
Ange des Ténèbres Vol 1 à 4	V.F	99 F
Belle et Diable	V.F	99 F
Bestials Sévices	V.F	99 F
Can Can Buny New	V.F	99 F
Cris et Châtiments	V.F	99 F
Dark Side Blue	V.F.S	99 F
Docteur Feel Good	V.F	89 F
Dragon Pink Vol 1 à 3	V.F	89 F
Emy la Cochonne New	V.F	89 F
Esclave & Soumise	V.F	89 F
Fantasmes Charnels	V.F	99 F
Imma Yojo Vol 1 à 3 New	V.F	99 F
Hard Stock New	V.F	89 F
La 51è Galaxie	V.F	89 F
Mademoiselle Meteo Vol 1 à 4	V.F	99 F
Magical Twilight Vol 1 à 3	V.F	99 F
Manga X New	V.F	109 F
Mission Extrême Vol 1 à 2 New	V.F	99 F
Miss Visionary Vol 2	V.F	89 F
Ogenki Clinic	V.F	99 F
Odyssée du Plaisir	V.F	89 F
Parade Parade	V.F	99 F
Possessions Diaboliques	V.F	99 F
Poupée du Vice	V.F	99 F
Sailor Guerrières Vol 1 à 2	V.F	99 F
Select X Vol 1 à 2 New	V.F	99 F
Sex Fighter New	V.F	99 F
Shin Angel Vol 1 à 5	V.F	89 F
Stainless Night	V.F	89 F
Twin Angel Vol 1 à 2	V.F	99 F
Twin Angel Vol 3 à 4 New	V.F	99 F
Twin Dolls Vol 1 à 2	V.F	99 F
Uretsukidoji 3 Vol 1 à 4	V.F	99 F

ROBOTECH

MACROSS : LA SAGA

KAZE

GOLDEN BOY



Revendeurs Contactez Nous.
Tel : 01 48 06 30 99
Fax : 01 48 06 20 59

GRE

MANGA DISTRIBUTION

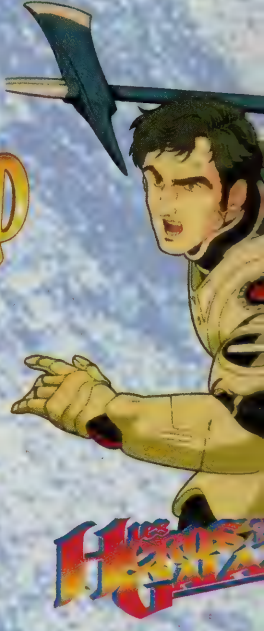
MANGA'DISTRIBUTION
LE SPÉCIALISTE DE LA JAPANIMATION
PLUS DE 100 000 K7 VIDÉO EN STOCK
PLUS DE 300 K7 VIDÉO DIFFÉRENTES
DU JAMAIS VU !!
VENEZ NOUS VOIR
AU 13 BLD VOLTAIRE 75 011 PARIS

ALBATOR

Kimagure ORANGE ROAD

MAX et compagnie

Le Monde Magnifique
EL HAZARD



CD Audio 129 F
- Cobra l'Album
- Generation Japanimation
- Lodoss Vol 1
- Lodoss Vol 2
- Lodoss Vol 3
- O.Z
- Video Girl
- Reincarnation

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

BON DE COMMANDE
OU POUR NE PAS ABIMER VOTRE MAGAZINE RECOPIEZ MOI, SUR PAPIER
ENVOYER À MANGA'STORE 13 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL : 01 47

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal _____
Ville _____
Tel _____
Frais de Port Colissimo Jour + 2 (25 F)
Frais de Port Chronopost Jour + 1 (40 F)
Règlement : Chèque, C.B, Mandat
N° C.B _____
Expire à Fin le ____/____

Titre du Film	P
REMISE 15 %	
Frais de port Belgique, Suisse, Dom Tom 70 F	
Total à Payer+Port	

Commande dans la limite du stock disponible toutes marques citées sont des marques déposées par propriétaires respectifs . Photos non contractuelles Manga'Distribution SA RC Paris B 408 996 08

TIPS

Salut! Après les chaleurs de l'été, c'est reparti pour un tour. On retrouve les bancs de l'école ou les chaises du bureau, et on se prépare à une nouvelle explosion du jeu vidéo pour cette fin 97. La Nintendo 64 arrive enfin en France. Il était temps, toute l'Europe était servie sauf nous! Quant à la Neo Geo 64, elle se profile à l'horizon, prête pour la baston! Un nombre considérable de hits devraient débarquer sur toutes les consoles, comme Abe's Oddysee sur Playstation ou encore Tomb Raider 2 sur bon nombre de supports. Au niveau des astuces, avec le booklet spécial Tips que nous vous avons concocté, vous devriez être comblé. Have fun!

Switch

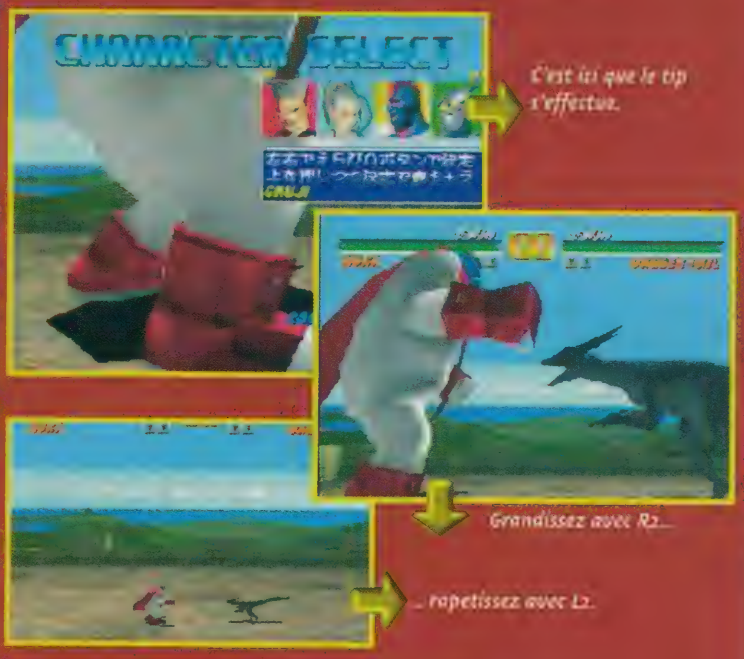
PLAYSTATION

TOBAL 2 (JAP)

Le mois dernier, je vous révélais déjà quelques petites astuces pour ce jeu de combat signé Squaresoft. Malheureusement un petit oubli chanmaille de ma part a créé un léger malentendu. Pour me faire pardonner, voici donc le tip pour régler sa taille, ainsi que des codes Action Replay et de nouveaux petits conseils.

POUR CHANGER LA TAILLE DES PERSOS

Dans n'importe quel mode (sauf Quest) et sur l'écran de sélection des personnages, appuyez simultanément sur L2, R2, Triangle. Si c'est réussi, vous pouvez grandir votre perso avec R2 et le rapetisser avec L2.



POUR JOUER LES PERSOS DU MODE "QUEST"

Lorsque vous trouvez une pierre violette, jetez-la sur un des ennemis. Celui-ci apparaîtra dans une liste disponible dans tous les modes, sauf le mode Quest.

LES CODES ACTION REPLAY

ENERGIE INFINIE P1
80123E70 0100

PAS D'ENERGIE P1
80123E70 0000

ENERGIE INFINIE P2
801260B4 0100

PAS D'ENERGIE P2
801260B4 0000

TEMPS INFINI
800F7EF4 0510

TOUS LES BOSS
801282E8 FFFF

TOUS LES ENNEMIS DU MODE QUEST JOUABLES (185 AU TOTAL)

80100D60 FFFF
80100D62 FFFF
80100D64 FFFF
80100D66 FFFF
80100D68 FFFF
80100D6A FFFF
80100D6C FFFF
80100D6E FFFF
80100D70 FFFF
80100D72 FFFF
80100D74 FFFF
80100D76 FFFF
80100D78 FFFF
80100D7A FFFF
80100D7C FFFF
80100D7E FFFF
80100D80 FFFF
80100D82 FFFF
80100D84 FFFF
80100D86 FFFF
80100D88 FFFF
80100D8A FFFF
80100D8C FFFF
80100D8E 0003

MODE QUEST SOMMEIL INFINI
80125760 010E

HYPER INFINI
80125768 0EA0

TOUJOURS EN TETSUJIN
80125774 0724

TOUJOURS INVISIBLE
80125776 0724

TOUJOURS EN MUTEKI
8012576C 06CC

ARGENT INFINI
8012575C FFFF

LEVEL MAXIMUM POUR CHAQUE PARTIE DU CORPS

801256D8 FFFF
801256D6 FFFF
801256D4 FFFF
801256DA FFFF
801256E4 0064
801256EC 0064
801256E6 0064
801256EA 0064
801256E8 0064
801256EC 0064
801256EE 0064
801256F0 0064

NINTENDO 64

STARFOX 64 (JAP)

Mes amis, grâce à une personne fort sympathique – qui se nomme Donan Yossi et demeure dans le 61 –, nous sommes en mesure de vous révéler des manipulations pour obtenir deux nouveaux modes de jeu dans le mode Multijoueur et l'apparition d'un Sound Test.

POUR AVOIR DEUX NOUVEAUX MODES DE JEU ET UN SOUND TEST

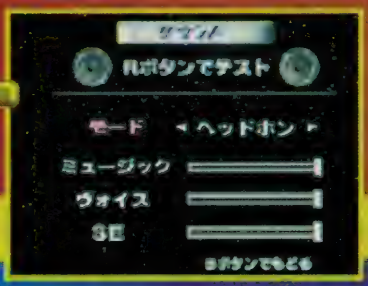
Vous devez avoir toutes les médailles du jeu. Pour y arriver, vous devrez faire un minimum de Hits par planète et aucun de vos coéquipiers ne doit être mort.

Voilà, une fois toutes les médailles en votre possession, quelques nouveautés voient le jour.

Pour commencer, la page d'intro a changé.

Deux nouvelles façons de combattre dans le mode Versus.

Enfin, l'apparition d'un Sound Test, mais le jeu sera aussi plus difficile et Fox portera des lunettes de soleil pendant les scènes cinématiques.



PLAYSTATION

TOMB RAIDER

ERRRATUM PLAYSTATION

Des manip' ont été inversées grave chanmaille lors de la publication des astuces pour ce célèbre jeu d'aventure. Voici donc la bonne manipulation pour avoir toutes les armes.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Entrez dans l'inventaire et faites: L1, Triangle, L2, R2, R2, L2, Rond, L1.

PLAYSTATION

MICRO MACHINE V3 (EUR)

Le mois dernier, vous pouviez doubler la vitesse du jeu ou encore ralentir la machine. Ce mois-ci, vous combattrez avec des tranks dans tous les stages, et vous ferez des bonds gigantesques. Merci qui?

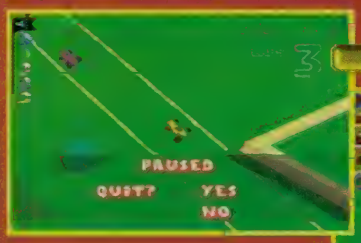
POUR JOUER AVEC DES TANKS

Quand vous inscrivez votre nom, entrez: TANKS4ME puis validez avec "OK".

Inscrivez le mot magique et les courses les plus titanesques vous seront permises.

POUR FAIRE DES SUPER BONDS

Pendant la partie tapez: Carré, Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas.



Pendant la pause, effectuez la manip.

Si c'est réussi...

SATURN

TOMB RAIDER

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES ET LES MUNITIONS INFINIES

Dans le menu d'inventaire, appuyez sur: X, Y, X, Y, 4 fois Z, Y, Z, Y, 3 fois X et Start.

C'est ici qu'il faut bouger ses petits doigts.

Et voilà toutes les armes. Ça tue, non?

POUR PASSER DE STAGE EN STAGE

Appuyez sur pause et allez dans le livre "Load Game" et placez-vous sur "Exit to Title" et faites: Z, Y, Z, Y, X, X, X puis Start. Lara devrait pousser un cri. Appuyez sur A pour passer au stage suivant.

L'endroit exact pour la bonne realisation du tip.

PLAYSTATION

DRACULA X (JAP)

Dracula X alias Castlevania possède lui aussi son lot d'astuces. Une fois les cent pour cent atteints, il sera possible de jouer avec Richter Belmont et de bénéficier d'une armure et d'une hache. Une rumeur – qui dit qu'une fois le jeu avancé à cent pour cent avec Richter, il serait possible d'incarner Maria et Alucard – circule sur Internet. On en reparlera plus tard.

POUR JOUER AVEC RICHTER BELMONT

Une fois votre sauvegarde aboutie à plus de 100%, choisissez une nouvelle file et inscrivez "RICHTER".

Entrez dans "File Select".

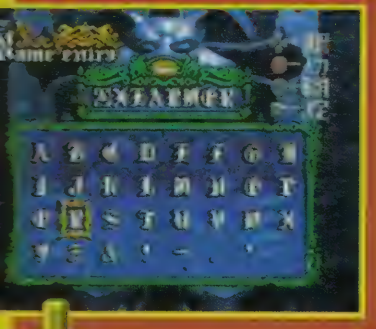
L'astuce n'est réalisable qu'à condition d'avoir évolué dans le château à un minimum de 100%.

Choisissez une nouvelle partie...

... et inscrivez "RICHTER".

POUR JOUER AVEC UNE ARMURE SPÉCIALE

Même procédé que pour le tip ci-dessus, mais inscrivez : "AXEARMOR".



Comme sur la photo tu inscriraa...

... avec une armure spéciale tu joueras.

PLAYSTATION

ACE COMBAT 2 (JAP)

Voilà un jeu d'arcade vraiment prenant. Saviez-vous qu'il était possible de bénéficier d'options supplémentaires, un "Model Display" qui permet de visionner tous les véhicules du jeu et un "Music Player" qui vous permet de vous en mettre plein les oreilles. Une fois le jeu terminé et toutes les médailles en votre possession, vous aurez la possibilité de jouer n'importe quel stage grâce à l'option "Free Course". Voyons plus bas comment faire...

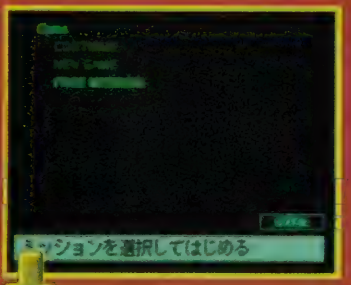
POUR AVOIR LE "MODEL DISPLAY" ET LE "MUSIC PLAYER"

Pour cela, il vous faut terminer le jeu en "Easy" et en "Normal".

Assurez et vous pourrez obtenir deux nouvelles Options.

POUR AVOIR LA "FREE COURSE"

Il faut terminer le jeu deux fois. La première fois, prenez la première direction lorsque vous avez à choisir votre mission. Passez par les missions les moins lucratives la deuxième fois. De manière générale, prenez des informations et voyez si un ennemi particulier est présent (Z.O.E, Ricochet, Fox. Force. Four) et abattez-le, vous gagnerez alors une médaille.



Voici le fameux mode "Free Course".

Toutes les médailles devront être en votre possession!

Un exemple: dans la mission "Twin Castle", c'est l'avion "Ricochez" qu'il faut abattre.

PLAYSTATION

EED FOR SPEED 2

s les codes qui suivent vous mettent d'utiliser des véhicules outes sortes.

Ces mots de passe magiques s'inscrivent dans l'endroit réservé à la saisie de ceux-ci.

MYME	Camion militaire	LOGME	Camionnette
ETME	Saab	MAZME	Mazda
MRME	BMW	OUTHME	Caravane
ZME	Mercedes Benz	QUATME	Audi Quattro
GME	Volkswagen	SEMIME	Taxi
SME	Bus	SNOWME	Chasse-neige
TME	Citroën	TRAMME	Tramway
ATME	Crate	TREXME	Tyrannosaure Rex
PME	Jeep	VANME	Van
ME	Toyota Landcruiser	VOVME	Volvo
ZIP	Ford Indigo	WAGOME	Wagon à chevaux
MOME	Limousine	YJME	Jeep des années 80

PLAYSTATION

IME CRISIS (JAP)

t le monde aura sûrement arqué que le jeu est beau, long, u'un mode réservé à la ystation (sacrément dur) est présent. Heureusement, Namco a pensé aux novices et a inclus un mode caché qui permet quelques facilités.

UR AVOIR UN MENU SECRET

r l'écran-titre (Start Game, Options, etc.), tirez deux fois dans le "creux" du de "Crisis" et deux fois dans la cible (voir photo). Un menu secret paraîtra. Appuyez sur Croix pour vous déplacer sur les différentes lignes et r carré pour choisir le nombre de tips en action.

Shootez deux fois dans le eux du "R".

Deux fois au milieu de la cible.

Une fois le menu apparu, changez votre guise les paramètres du jeu.

Invincible, munitions infinies, et tout le toutim...

GAGNE

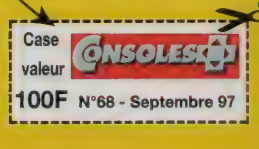
TES JEUX D'OCCASION AVEC SCORE GAMES ET CONSOLES +

AVEC SCORE GAMES TA FIDÉLITÉ EST RÉCOMPENSÉE

Dans n'importe lequel des 18 magasins Score Games et en vente par correspondance, la valeur de tes achats est reportée sur ta carte de fidélité personnelle. A partir d'un total de 800 F d'achats, tu gagnes **UN BONUS DE 50 F** en jeux d'occasion ! Tu peux aussi choisir **LE SUPER BONUS DE 300 F** pour 3 200 F d'achats, et enfin **LE MAXI BONUS DE 400 F** pour 3 600 F d'achats.

AVEC CONSOLES + TU GAGNES ENCORE PLUS VITE !!!

Chaque mois, il te suffit de découper dans Consoles + ta "CASE VALEUR DE 100F" et de la coller sur ta carte de fidélité (par exemple celle que Consoles + t'a offerte dans son numéro de décembre !). Et voilà, c'est comme si tu avais déjà effectué un achat de 100 F chez Score Games.



ATTENTION !! Tu ne peux coller sur ta carte qu'un bon Consoles + par mois, soit par exemple un bon du n°68, un autre du n°69, etc.

La carte de fidélité Score Games - Consoles + a une durée de validité **DE 1 AN** à compter du 1er achat.
Chaque case tamponnée correspond à **UNE VALEUR D'ACHAT DE 100 F** en jeux neufs ou d'occasion, et accessoires.
Les réductions correspondantes sont valables sur l'achat de jeux d'occasion, dans tous les magasins Score Games et en VPC.

Une poupée gonflante

Salut les nazes de la rentrée! Ici, il fait beau et on se marre et je crois que je vais rester jusqu'à Noël (il paraît qu'en hiver, y a beaucoup moins d'étrons qui flottent entre deux eaux). Hier, j'ai acheté une bouée Tomb Raider pour la ramener à Spy, elle devrait bien aller avec ses chaussettes. En attendant, je m'en suis servi parce que j'ai pas trouvé mieux pour m'enfiler du Killer Juice© en faisant trempette dans le grand bleu. D'ailleurs, j'ai un peu forcé sur la dose: v'là qu'j'me mets à dériver vaguement, puis à divaguer carrément ... Chevauchant ma Lara de latex, je suis assailli par des idées bizarres, dont, en temps normal, je me fous éperdument. Marilyn a-t-elle jamais existé? Bardot, malheureusement, c'est sûr... Les Spice Girls probablement pas, et leurs mamans pas davantage: des robots bien articulés coûtent moins cher qu'une starlette qui peut à tout moment se rappeler qu'elle a un cerveau (et une mère, bien sûr). Et Lara Croft? Difficile à dire... Son clone soi-disant de chair et d'oestrones, l'actrice Rhona Mitre, c'est évidemment qu'une copie imparfaite de Lara – visiblement, il y a des petits problèmes d'animation, ça saccade pas mal. Mais Lara elle-même? A ce moment-là, j'ai échoué sur une plage déserte, où une silhouette à défroquer un pape était étendue sur la grève, tandis que la mer tiède venait lécher ses adorables petons. Seins lourds, buste étroit, hanche voluptueuse... Lara telle qu'en elle-même. Elle a tourné vers moi un regard de braise et j'ai lu dans ses yeux félins que j'étais exactement son type. En m'ouvrant ses petits bras musclés, elle m'a murmuré, sa langue me taquinant l'oreille sous le masque "Mon Ze, mon Zouninou, je t'attends depuis toujours" et... Et je me suis réveillé, bordel! Tout autour de moi, des gens étreignaient le cou de leurs bouées Lara Croft, l'air d'être au septième ciel... Ces stars virtuelles, toutes des salopes!

SAMURAI SPIRITS

RPG - NEO GEO CD (SNK)

Les joueurs naissent tous égaux, mais certains un peu moins égaux que les autres: problèmes d'émotivité, petits soucis de psychomotricité, incontinence urinaire chronique... N'en rajoutons pas ils se reconnaîtront. Pour tous ceux qui sont presque aussi normaux que les autres, il existe une solution miracle que SNK, défenseur des joueurs moins égaux que les autres, a décidé d'exploiter dans les grandes largeurs: le temps de chargement. Dans Samurai Spirits RPG, le joueur, à chaque étape du jeu, bénéficie d'une très longue pause qui lui permet de se resourcer profondément, de consommer des gélules dopantes ou encore, tout simplement, d'aller pisser. Le rythme est alors si ralenti que même un type gravement atteint peut arriver à s'en sortir. Merci SNK!

Nota: Pour multiplier et allonger les temps de chargement, des études techniques très coûteuses ont été mises en œuvre. Malgré cela, l'éditeur a choisi de maintenir le prix de son jeu au niveau de ses CD standard. Profitez-en!

Entre deux temps de chargement, de courtes séquences d'un jeu plutôt réussi.

WAR GODS

BASTON MOLASSONNE - PLAYSTATION (GT INTERACTIVE, AVEC LA COMPLICITÉ DE MIDWAY)

● UNE RESUCÉE PAS FRANCHEMENT ÉRECTILE

Les programmeurs sont tombés dans Mortal Kombat quand ils étaient petits mais, ça, c'est pas de leur faute (un jour où maman faisait pas gaffe)... Non, le véritable motif de non-achat, outre le prix, c'est que le jeu est beau comme une fiente de pigeon malade et qu'il n'est jouable que pour les amateurs de pile ou face. On pouvait tolérer la chose sur N64, où les jeux de baffes se bousculent pas, mais sur Playstation, s'agirait de pas pousser mémé dans les orties (elle est déjà grabataire)... Intro étriquée, persos carrés, mouvements saccadés, coups hachés: un festival de mocheté pour cette resucée... L'histoire, à force de bégayer, en finit par baver. Même ceux qui comparent les plaisirs brutaux de Mortal Kombat à la saveur âpre d'un Killer Juice© lâcheront le pad sans combattre. Offrez donc ce piteux War Gods à votre ex-meilleur pote nouveau pote de votre ex-meuf. A chaque fois qu'il exécutera une Fatality, pendant les quinze bonnes secondes nécessaires à son affichage, il pensera à vous!

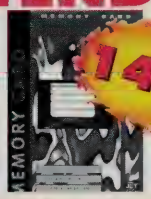
"Dans la guerre des daubes, War Gods remporte la palme." Gia. (Et elle est pourtant pas méchante, Gia!)

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

NINTENDO 64 VF

999F
NEUVE +100F DE BONS D'ACHAT CADEAU



149F
MEMORY CARD
REF. 15835

169F
MANETTE NOIRE
REF. 16020

790F
SION +80F
ONS D'ACHAT
CADEAU

590F
OCCASION +60F
DE BONS D'ACHAT CADEAU

SUPER BONUS
50F CASH SUPPLEMENTAIRE
SI VOUS NOUS REVENDEZ POUR PLUS DE 600F DE JEUX D'OCCASION* (SUR PLAYSTATION & NINTENDO 64)
(*offre limitée au 31/10/97, voir modalités en magasins)

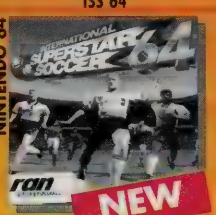
SUPER MARIO KART

369F

HEXEN

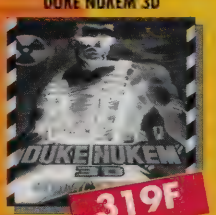
NEW

ISS 64



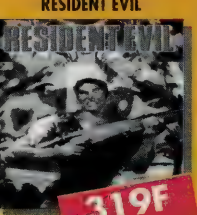
NEW

DUKE NUKEM 3D



319F

RESIDENT EVIL



319F

FORMULA ONE 97

NEW

WARCRAFT II

339F

RAPID RACER

NEW

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C. cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C. cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G. Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
40, 52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 08 36 685 686

ORGEVAL (78)
OUVERTURE FIN SEPTEMBRE
C.cial Art de Vivre Niv.
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 08 36 685 686

5 SCORE GAMES

AND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
SE A JOUR QUOTIDIENNE !
DE VENTE DES JEUX
ET HORAIRES DES MAGASINS
S ET ASTUCES
ARGUS & REVENTE
OS JEUX
NDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE
UIT 64 PAGES
2,23F/mn

GNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

PAR TEL. : 08 36 685 686

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

SCORE GAMES VPC (9h - 19h30)
6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES**

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client |_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				... F
FRAIS DE PORT ENVOIS CHRONOPOST (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				... F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

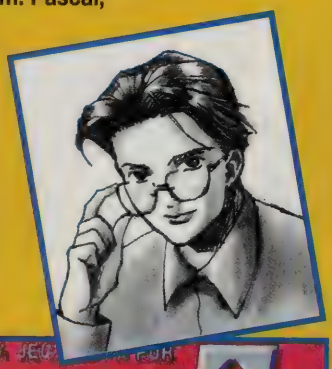
Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

Ark'n Chezba Ourk! Chaque année, le mois de septembre amène son lot de tristesse: c'est la fin de l'été, le début de l'automne et, pour certains, l'aube d'une nouvelle année scolaire. C'est vraiment une mauvaise période pour nous tous. Je me souviens d'une époque, il y a fort longtemps, où j'usais mes fonds de nawak sur les chaises d'école. Pour ceux qui l'ignorent, le nawak est un calbute en peau de vache folle clonée que l'on enfile par dessus ses sous-nawak (tel je suis, tel je demeure). Notre instituteur, Rahoul N'Kmord, était la pire personne que je connaissais. D'ailleurs tout le monde l'appelait "Rahoul tête de k'mort". Vous voyez, les années passent, les générations se succèdent, mais on reste toujours les mêmes. Bonne rentrée à tous, que cette année vous apporte bonheur et argent.

Bomboy Irma, 450 francs la consultation. CB acceptée.

VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur de "la plus belle couverture du mois"est incontestablement Pascal Phrakonkham. Pascal, donc, gagne un abonnement gratos à Consoles+ grâce, entre autre, à ses personnages de Samurai Spirits. Le dessin est, dans l'ensemble, plutôt soigné, et l'utilisation des couleurs astucieuse. Eh bien voilà mon ami, tu es abonné dès le prochain numéro. Merci qui?



LÉON VERSION LONGUE

Q Léon Vincent, un grand admirateur de ma blonde moustache et de ma chevelure itou, me pose six cent mille questions. D'ordinaire, je l'aurais cloué au mur, mais, comme je suis dans un bon jour, je m'en vais lui répondre. Vincent aimerait donc savoir si les jeux "Shadow of the Empire", "Mario 64" et "Pilotwings 64" seront testés dans Consoles+. Autres questions: est-ce que "Metroïd 64", "Donkey Kong Country 64", "Secret of Mana 64" et Megaman 64" sont prévus sur Nintendo 64?

R Salut Léon! Pardon, salut Vincent, ça roule? Tu sais que tu as de la chance, toi? Quand quelqu'un me pose plus de cinq questions dans une lettre, je me rends chez lui et je lui hache menu les mains. Bon, commençons par le commencement. Il est évident qu'avec la sortie officielle de la Nintendo 64, le 1er octobre, prochain, nous allons tester les jeux disponibles avec la console. Ainsi, "Mario 64", "Shadow of the Empire", "Pilotwings" et bien d'autres encore seront auscultés sous toutes les coutures dans Consoles+. Comme d'habitude, nous te dévoilerons tout sur ce jeux, et ils n'auront plus de secrets pour toi! Maintenant, en ce qui concern les prochaines sorties sur la Nintendo 64, le secret est toujours très bien gardé, et il e difficile d'obtenir la moindre information de la part de Nintendo. Ce que nous savons c'est que "Donkey Kong Country 64" et "Metroïd 64" so effectivement prévus. "Megaman 64" reste un mystèr et nous ne savons pas si le jeu sortira sur la Nintendo 64. Enfin, "Secret of Mana 64" ne verra certainement pas le jour sur la 64 bits puisque les amou entre Nintendo et Square ne so pas au plus beau. Dommage, n'est-ce pas?

JÉRÔME RAFFIN. FAUT MANGER!

Q Jérôme Raffin (t'as qu'à manger à table au lieu de te plaindre) est coincé da Mario 64. D'ordinaire, je n'aide p les petits joueurs, Switch et Pand sont là pour ça. Mais je vais faire une exception: étant donné que j suis un inconditionnel de Mario 6 et que je l'ai terminé huit cent mille fois en long, en large, et en travers et sans les mains. Jérôme est incapable de trouver

l'interrupteur rouge, Il est vraiment nul le gars ou quoi? Les lecteurs qui désirent l'insulter peuvent m'adresser un courrier à : "Jérôme est un kéké - Consoles+. 150, rue Galliéni - 92100 Boulogne".

Salut l'ami! On peut dire que toi aussi tu es un sacré veinard. Mario 64 étant, pour l'instant, mon jeu favori, je vais t'aider. Je me demande d'ailleurs comment tu as fait pour louper l'interrupteur rouge, c'est le premier que l'on trouve. Tu ne serais pas un peu kéké sur les bords, toi? Quand tu auras récupéré 10 étoiles, va dans le hall du château. Tu remarqueras un rayon de lumière qui vient du plafond. Place-toi dans la lumière et, à l'aide des boutons jaunes, mets-toi en vue subjective (de manière à diriger la tête de Mario). Il te suffit de regarder vers le haut et tu seras automatiquement téléporté dans le monde de l'interrupteur rouge! Faciiile, non? Par ailleurs, n'oublie pas de récupérer dans ce niveau les 8 pièces rouges afin d'avoir une nouvelle étoile. Bon courage...

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

AURÉLIEN: TOUT "SCHUSS"

***Q** Aurélien est l'heureux possesseur d'une Nintendo 64. Il me demande comment fonctionne la pile de sauvegarde de la console et si elle utilise des blocs-mémoire comme celle de la Playstation. Il aimerait aussi savoir si j'ai joué à Zelda 64 ou si je n'ai vu que des photos sur Internet.*

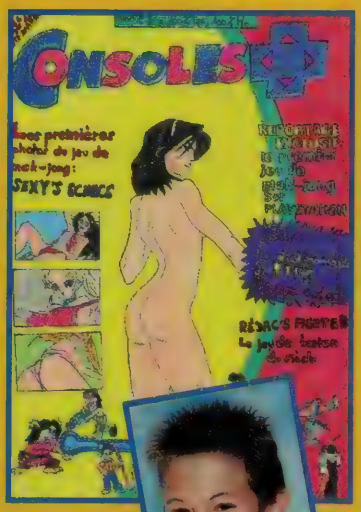
Salut mon gars! La Nintendo 64 est une sacrée machine et je suis bien content de savoir que tu en possèdes une! Pour sauvegarder une partie sur Nintendo 64, il n'y a que deux moyens pour l'instant. Le premier, le plus simple, consiste à sauvegarder la partie dans la cartouche de jeu. Seules les cartouches Nintendo disposent d'un tel système de sauvegarde ("Mario 64", "Pilotwings", "Mario Kart 64", pour ne citer qu'elles). Le deuxième moyen est d'enregistrer sur la petite carte mémoire qui s'insère sous la manette de jeu. C'est le cas de "Turok Dinosaure Hunter" ou de "Doom 64", par exemple. Son

YOANN AUZANNEAU (AULNAY-SOUS-BOIS).

TSE YUI-JOE WOOLLAMS (CRÉTEIL).

PHILIPPE VAZQUEZ (VILLERS-LÈS-NANCY).

SYLVAIN LACERES (PELISSANE).



LUDOVIC FERRIGNO (MARTIGUES)

JEAN-PASCAL CHATON (ÎLE MAURICE).

fonctionnement est le même que celui de la Memory Card de Sony: la cartouche de sauvegarde contient des blocs-mémoire qui, petit à petit, sont occupés par les parties que tu as enregistrées. Certains jeux, comme "Doom", n'occupent qu'un seul bloc, mais d'autres, comme "Hexen", s'étalent sur pas moins de 90 blocs-mémoire... Tu le crois ça? (dixit A.H.L.). Par la suite, le Disk Drive 64 offrira un système de sauvegarde sur disque optique. En ce qui concerne "Zelda 64", sache que, jusqu'à présent, personne n'y a joué! En effet, pour l'instant, Nintendo n'a présenté que des vidéos du jeu. Il est donc bien difficile de juger d'après des images provenant d'un film. Quoi qu'il en soit, je peux déjà te dire que "Zelda 64" bouge bien et qu'il offre des graphismes apparemment supérieurs à ceux de "Mario 64". Le jeu sera présenté officiellement en version jouable au Shoshinkai, un salon qui se tiendra à Tokyo en novembre prochain. Patience...

LAURENT OUTANG (WAF! WAF! WAF!)

Q *Laurent possède une Neo Geo et une bonne vingtaine de cartouches! Il est milliardaire ou quoi? Il aimerait savoir si "King of Fighters 97" est prévu sur Neo Geo. Une question courte comme je les aime.*

R Salut Laurent, la pêche? Heu, dis-moi, tu les gaules tes cartouches ou on te les offre? Parce qu'à plus de 1 000 balles l'exemplaire et avec 20 jeux en ta possession, tu dois avoir un sacré compte en banque, mon ami. Bref, passons... "King of Fighters 97" est bien évidemment prévu sur Neo Geo. Pour l'instant, nous n'avons vu que des images de la version arcade. Elles ont été publiées dans notre numéro hors-série "La guerre des consoles vol. 3" qui est encore en vente chez ton libraire. Le jeu s'annonce absolument génial, comme chacun des épisodes de la série, d'ailleurs. Salut Laurent, et n'oublie pas: si tu as trop d'argent, pense à moi!

SETH ARRIVÉ UN JOUR

Q *Seth est une p'tit gars comme je les adore: sa lettre comporte six lignes et trois petites questions. Si je le pouvais, je l'épouserais! Seth me demande tout d'abord si "Alerte rouge" va sortir sur Playstation. Ensuite, emporté par son élan, il veut savoir quel jeu choisir entre "Need for Speed 2" et "Rage Racer". Enfin, en guise de dessert, doit-il acheter une Nintendo 64 ou bien attendre la M2? Bon appétit, Seth.*

R Hello Seth! Désolé, mais je ne peux pas t'épouser. Mon cœur est déjà pris (c'est une longue histoire que je vous raconterai si vous m'envoyez encore plus de courrier). Par contre, je peux te présenter Trollie, il est un peu poilu et a mauvaise haleine, mais c'est un bon compagnon.
Passons aux réponses. Je n'en suis pas certain, mais il n'y a aucune raison pour que "Alerte rouge" ne sorte pas sur Playstation. "Need for Speed 2" ou "Rage Racer"? Telle est la question. Je répondrai tout simplement que... ça dépend des goûts. Pour ma part, je préfère jouer à "Rage Racer", mais c'est un avis personnel. En effet, "Need for Speed 2" dispose de bien plus de circuits variés que "Rage Racer"... "Need for Speed 2" est aussi une vraie simulation de voiture, c'est-à-dire qu'il faut conduire à la perfection et savoir jouer avec les rapports de vitesses... Donc, à toi de voir. La réponse à ta dernière question va être très simple, puisque la M2 ne sortira pas avant... 1999. Deux solutions s'offrent à toi: soit tu attends gentiment de voir à quoi ressmble la bête, soit tu fais comme tout le monde et tu t'achètes une Nintendo 64, le 1er octobre prochain, en version officielle.

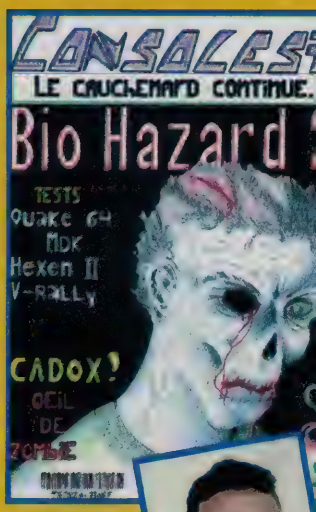
S. NAMUR: MANGEZ-LE!

Q *Sylvain Namur est un passionné de formule 1, et, bien évidemment, il possède "Formula One" sur Playstation. Il me demande si cela vaut le coup*

UN ILLUSTRE INCONNU.

PASCAL JUILLAN (CHÂTEAU-NEU

PHONG A SAM (BOURG-DE-PÉAGE).

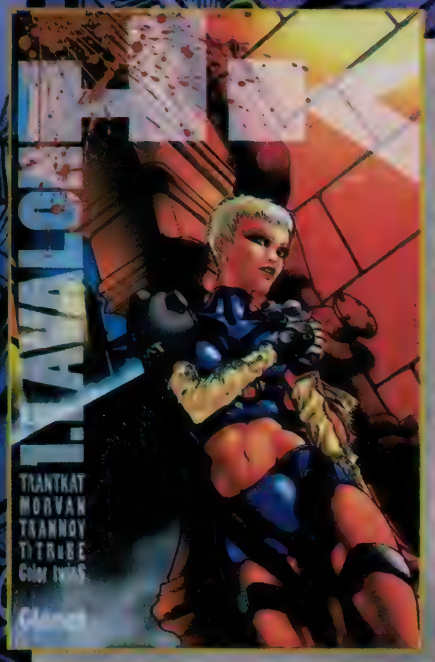


RÉGIS GALLIX (BELGIQUE).

N'OUBLIEZ PAS

- Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh, Atari ST ou Amiga. Un enregistrement au format JPEG, TIFF, GIF ou TGA est impératif pour qu'on puisse les ouvrir sur nos Macintosh. Les vainqueurs seront, bien entendu, récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison!
- Qu'il est désormais obligatoire d'envoyer vos dessins accompagné de votre photo. Votre photo dans un journal, il n'y a que Consoles+ pour faire ça! N'hésitez pas à faire des grimaces ou une tronche délire, on aime ça! Pour ceux qui sont moches naturellement, décontractez-vous et respirez un bon coup, c'est juste un moment difficile à passer.
- Que Niiico (un brave gars) s'occupe de collecter les questions que vous désirez me poser via le courrier électronique. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas@imaginet.fr

LA SF COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS LUE !



Glénat

d'acheter "Formula One 97". Une question très intéressante que beaucoup d'entre vous se posent.

Salut, Sylvain. C'est quand le fruit est mûr qu'il faut le manger. Comprenne qui pneu. Je vois ce qui te tourmente, mon ami, et je vais essayer de t'aider. J'ai vu "Formula One 97" et j'y ai joué longuement. Comme il m'est impossible de me mettre à ta place et de connaître tes goûts, je vais te dire tout ce qu'il y a de nouveau dans la version 97. Ainsi tu jugeras par toi-même si l'investissement mérite le coup. OK? Tout d'abord, le jeu est en haute résolution, 512 x 256 pixels en plein écran. Rappelle-toi, dans la première version, le mode haute résolution n'était jouable que dans une petiote fenêtre. Deuxième grosse évolution, le jeu se joue à deux sur un même écran. Terminé le mode Link. Que l'écran soit coupé verticalement ou horizontalement, le mode 2 joueurs est toujours un vrai plaisir.
Les autres changements concernent les graphismes qui affichent plus de détails, le nombre de polygones à l'écran étant plus important. Voilà, à toi de décider maintenant. Et n'oublie pas le test du jeu dans Consoles+...

WELCOME MALCOM DESS

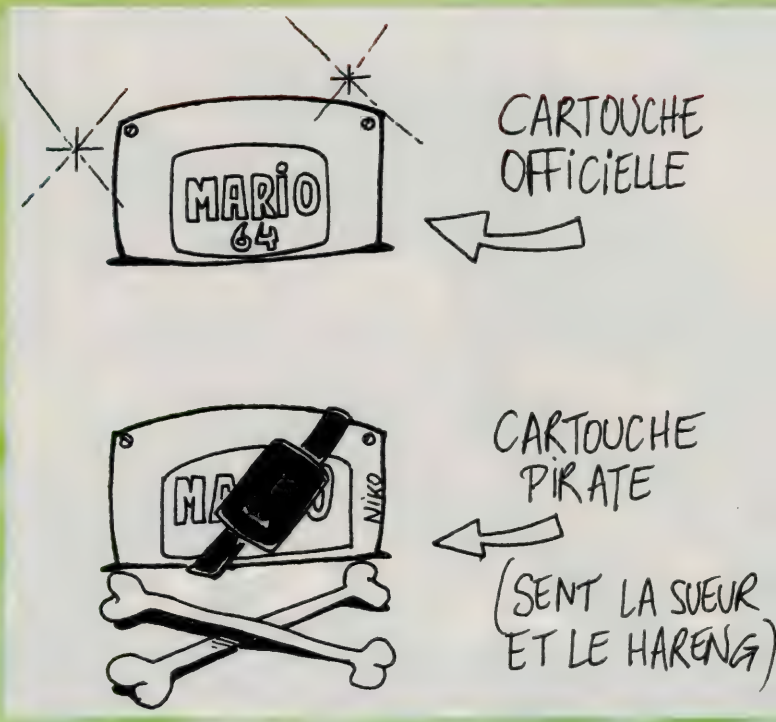
Malcom Dess, 17 ans et toutes ses dents, me demande si les programmeurs de Team 17 ont l'intention d'adapter "Worms+" sur console. Difficile de faire plus court, bravo l'ami!

Bien joué Malcom, je dois reconnaître que ta lettre est bien la plus courte que je n'ai jamais reçue. "Worms" est un produit console qui n'a pas rencontré un succès phénoménal, il faut bien le reconnaître. Je doute donc que "Worms+" sorte un jour... D'ailleurs, je n'ai jamais entendu parlé d'un tel titre. Je me demande où tu as bien pu dénicher une telle information. Oublie donc ce "Worms+" et pense à autre chose, tu verras, c'est très reposant pour les neurones.

VERSION PIRATE OU OFFICIELLE?

Ne voyez pas dans ce titre une quelconque invitation au piratage. Loin de là! Julien, qui, depuis le 2 juin, est l'heureux possesseur d'une Nintendo 64, me demande si le "Mario 64" avec lequel il explose tous ses copains est une version officielle ou pirate. En effet, ayant acheté la version européenne de "Mario 64", quelle ne fut pas sa surprise de constater les textes étaient entièrement francisés. La cartouche française n'étant pas encore disponible officiellement, il se demande logiquement s'il n'a pas affaire à une cartouche pirate.
Et puisque l'on parle de piratage, il souhaite savoir comment reconnaître une cartouche pirate.

Salut Julien, pas de panique! On se calme, on respire bien fort, et on écoute tonton Bomboy... La version de "Mario 64" que tu as entre les mains n'est pas une version pirate, je peux te l'affirmer! Pour l'instant, en France, le jeu est uniquement disponible en version européenne, et qui dit européenne dit forcément en plusieurs langues. Donc la cartouche destinée au Vieux Continent comporte des textes en plusieurs langues: l'anglais, le français et l'allemand, si ma mémoire est bonne.
Il y a fort à parier, d'ailleurs, que la version officielle française de ce jeu sera absolument identique à la version européenne: je vois mal Nintendo France traduire des textes qui sont déjà en français. Par ailleurs, comme je n'ai pour l'instant jamais vu de cartouches pirates pour la Nintendo 64, je ne peux pas te dire à quoi elles ressemblent. Il y a quelques années, des cartouches pirates Super Nintendo circulaient en France. Certains affirmaient qu'on les distinguait des versions officielles par la couleur des vis sur la cartouche: dorées pour les versions officielles, argentées pour les pirates... Mais il ne s'agit que de rumeurs, bien évidemment.



UN PEU DE ZUCCHERO DANS TON CAFÉ?

Clément Zucchero aimerait savoir lequel de "Tobal 2" ou de "Soul Blade" est le meilleur jeu. Il aimerait aussi connaître la date de sortie de "Dragon Ball GT" sur Playstation.

Salut mon sucre! Là aussi, il m'est bien difficile de répondre à ta question, tout est affaire de goût. A la rédaction, les avis donnent "Tobal 2" vainqueur, mais moi, par exemple, je préfère "Soul Blade". Je trouve les graphismes très chouettes et l'introduction complètement hallucinante. Si tu aimes combattre avec des dizaines et des dizaines de personnages, achète donc "Tobal 2", je crois bien qu'au final, le jeu contient pas moins de 180 combattants! Mais attention, j'ai entendu dire que "Tobal 2" ne sortirait que l'année prochaine en version officielle, aux alentours du mois de mars! Enfin, "Dragon Ball GT" devrait être disponible en version japonaise à l'heure où tu lis ces lignes. La version officielle est prévue pour la fin de l'année.

CONSOLES+ DÉDICACÉ

La dédicace du mois revient à Vincent Hommet (tout le monde connaît la célèbre expression "Hommet alo's, j'ai ma'ché dedans"). Vous ne pouvez pas vous en rendre compte sur l'image, mais le fond de la couverture est de couleur argentée. L'effet de brillance de l'armure est particulièrement bien rendu. A mon avis, le petit gars a dû vraiment se prendre la tête. Pour son travail de qualité, Vincent remportera le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Sympa, non?

LA MEILLEURE VPC CONSACREE A L'IMPORT JAP/US

SUNRISE IMPORT !

PLAYSTATION JAP/US

STREET FIGHTER EX
MARVEL SUPER HEROES
DRAGON BALL FINAL BOUT
BREATH OF FIRE 3 (RPG)
BIO HAZARD DIRECTO'S CUT
STREET FIGHTER COLLECTION
COOL BOARDERS 2
OTHER LIFE, OTHER EARTH (RPG)
FINAL FANTASY VII (US)
NBA LIVE 97 (US)

SATURN JAP/US

[illegible]
MARVEL SUPER HEROES
STREET FIGHTER COLLECTION
ROBOT TAISEN F
SILHOUETTE MIRAGE
ALBERT ODYSSEY (US)

NINTENDO 64 JAP/US

G-DEMON 5
MULTIRACING CHAMPIONSHIP (US)
GOLDEN EYE (US)
J-LEAGUE POWER 5 (FOOT, KONAMI)

OCCAZ JAP/US
TOUTES CONSOLES
RACHAT/VENTE/ECHANGE

PC-FX : NOMBREUX TITRES

NEO-GEO KOF'97

Produits dérivés :
Magazines Jap, Art Book, CD Audio, Guide, etc...

Tel : 01.47 70 27 04

Standard :
10H / 19H NON STOP !
14, rue des messageries
75010 Paris

Pour commander, nous écrire sur papier libre :
Envoi 24/48H - port 35F EXPRESS 80F
Paiement : CB, chèque, mandat - lettre, espèces, CRBT (tél)

APOCALYPSE GAMES

7, rue du Bastion - PONTARLIER
TEL : 03 81 39 78 54

Toutes les nouveautés sur
PSX, SAT, NINTENDO 64 et PC CD ROM.
Un très grand choix de jeux d'occasion
sur toutes les consoles.

Des jeux à partir de 49 F

Appelez-nous
Des promotions à
-30% et -50%

Garantie sur matériel occasion

Port gratuit

BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : .....
Règlement par chèque ou mandat uniquement

Désignation	Quantité	Prix
Total à payer		

NOUVEAU LOOK... NOUVEAU LOOK...

ANIMAUX VIRTUELS

+ D'OPTIONS
NOTICES EN FRANCAIS

99F*

Animaux disponibles* :
- Chien
- Dinosaure
- Tortue
- Poussin
- Chauve Souris

DEMANDE VITE TON ANIMAL

WARE CENTER 16 Bis, rue Caulaincourt 75018 Paris
TEL : 01 42 52 97 05 - Fax : 01 42 52 97 95

BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE (Règlement par chèque)
om : ..... Prénom : .....
dresse : .....
ode Postal : ..... Ville : .....
choisi : .....
on 2ème choix si mon animal n'est pas disponible : .....
Dans la limite des stocks disponibles

POUR GRUGER SUR TOUS LES JEUX PLAYSTATION, NINTENDO 64 ET SATURN, MÊME LES PLUS RÉCENTS, CHOISIS TON ARME :

LE 3623 TIPS
3615 TIPS (ANGL. SIS KEZ TIPS) N. M. (ANGL. FAM. TIPS : TUYAUX)
32/64 bits : la Référence !

Plus de 1000 astuces et solutions toujours soluces !

OU LE 08 36 68 32 64
3668 comme téléphone 24h/24 7j/7. 52 64 comme 32/64 bits...
La TIPS Line 32/64 bits !

ASTUCES, SOLUTIONS, SOS, RPG, SCOOPS, PREVIEWS, ACTION REPLAY, PETITES ANNONCES...

Aide mémoire 08 36 68 32 64
4 Message/Titre... précédent
5 Relecture du message
6 Message/Titre... suivant
7 Recul de quelques sec.
8 Pause (8 pour relancer la lecture)
9 Avance de quelques sec.
Sélection du titre courant dans liste
* Retour au choix précédent
** Retour au menu principal

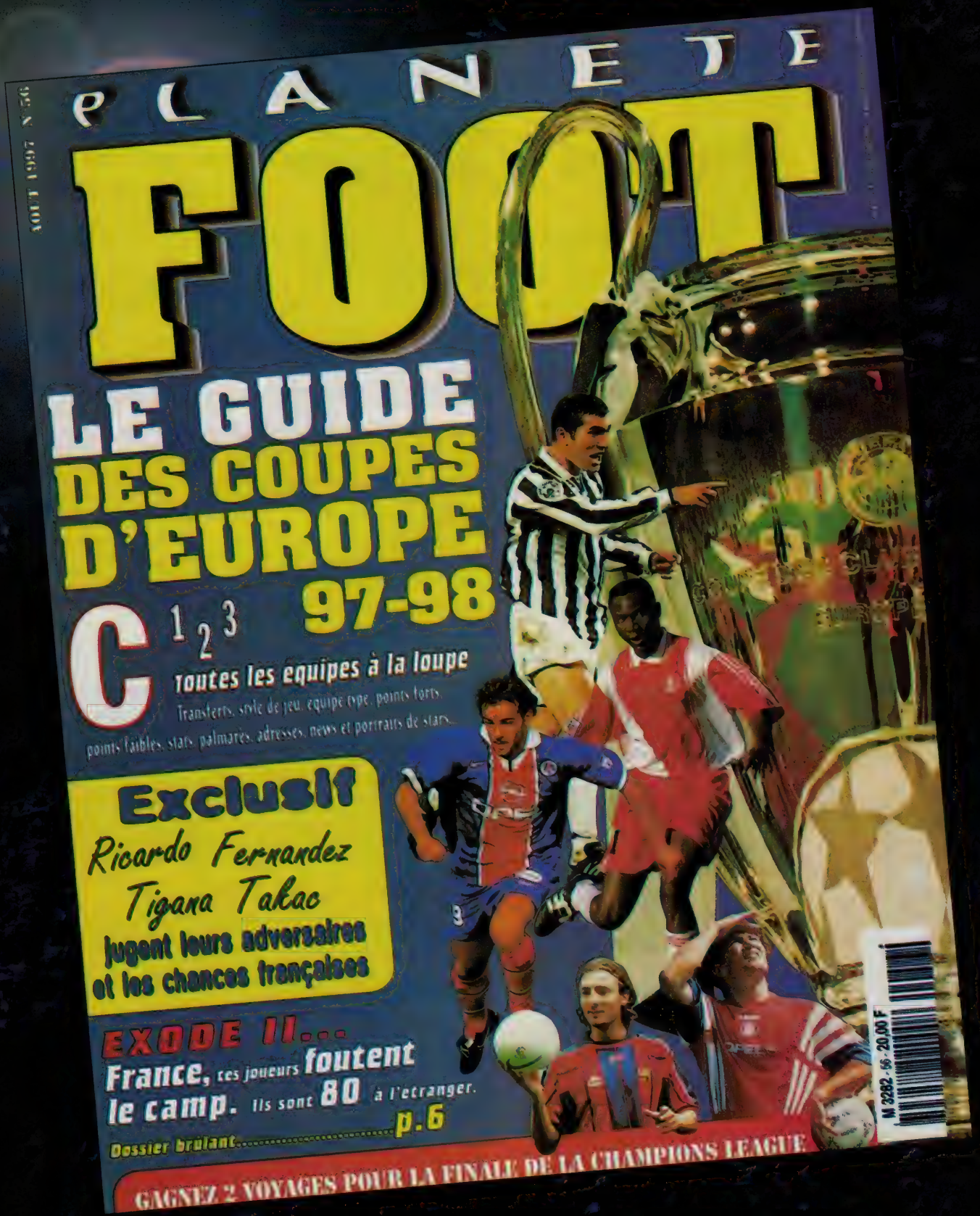
1 | 2 ABC | 3 DEF
4 GHI | 5 JKL | 6 MNO
7 PQRS | 8 TUV | 9 WXYZ
* Somm. | 0 | # Valid.

Gagne consoles et jeux...

8x plus rapide-même prix
3623 TIPS*

Pixel: 2.23F/mn

EN VENTE



CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

SHOP IN'

crée l'événement !

12 Frs HT LE mm colonne

01.41.86.16.32

GENIAL GAMES

Place du Clavaire - 76500 Elbeuf
Tèl : 02 35 78 63 26

LES MEILLEURES REPRISES TOUT AU LONG DE L'ANNEE

PLAYSTATION - SATURN - NINTENDO 64 - PC CD ROM

ACHAT - VENTE - ECHANGE

EXCEPTIONNEL !

10%

pour tous les lecteurs de Consoles+

REPARATION CONSOLES

PSX QUI SACCADE - ECRAN GB CASSÉ - ETC...

WARE CENTER, LE SPÉCIALISTE DE LA MAINTENANCE SUR CONSOLES :

PSX, GB, SATURN, GAME GEAR, SN, MD, 3DO, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, ETC...

DEVIS GRATUIT SOUS 48 H

(REPARÉE SOUS 10 JOURS APRÈS VOTRE ACCORD)

POUR PLUS D'INFORMATIONS :

WARE CENTER

16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS
TEL : 01 42 52 22 33 - FAX : 01 42 52 97 95

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

Transformez votre PLAYSTATION en MULTI STANDARD pour **150 F** en fonction du modèle de la PSX

19, Boulevard Voltaire 75011 Paris

VIDEO INVASION

Tèl : 01 48 07 16 99

VENTE - ACHAT - ECHANGE

Spècialiste de l'Import Saturn et Playstation
8 ans de prèsence sur le Boulevard Voltaire !

Si vous chercher un jeu d'import, nos arrivages sont constants

La fidèlitè rècompensèe : avec notre carte c'est 1 jeux gratuits pour 10 achats.

Promotion sur PLAYSTATION
Jeux neufs au prix de l'okaz !
(à partir de 250 F)

1 carte mèmoire offerte pour 2 jeux achetès.

Nous achetons cash vos jeux, consoles et accessoires

NINTENDO 64 - SATURN - PLAYSTATION - SUPER NINTENDO - 3 DO - MEGA DRIVE - GAME BOX - GAME GEAR - NES

TRY A GAME Auteuil

11, rue Chanez - 75016 PARIS

01.40.71.60.61

*Jeux Playstation Occasion**

DISCWORLD	79
ALIEN TRILOGY/RAYMAN	99
TOTAL NBA 96	129
TIME COMMANDO	149
FORMULA ONE	199
JET RIDER/2EXTREME/COOL B.	229
COMMAND & CONQUER	249
WING COMMANDER IV	249
ISS PRO/SOUL BLADE	269
SYNDICATE WARS	279
RALLY CROSS/V.RALLY	279

Etc... Etc... Etc...

SERVICE TECHNIQUE PSX

Réparation, multistandard, reprise consoles H.S.

Toutes les NEWS PC

et occaz à partir de 39F*

Toutes les NEWS SATURN

et occaz à partir de 79 F*

Toutes les NEWS N 64

exemple occaz N 64*

MARIO 64/FIFA 64	299
STAR WAR/TUROK	349
STAR FOX 64	349
BLAST CORPS/DOOM 64	449
ISS 64/KILLER INSTINCT	449
MRC/GOEMON	499

Occaz MD, NES, SNE, GB, GG, NEO CD, NEO CART etc...

Reprises Cash ou en bon d'achats de tout votre ancien matèriel pour achat jeux, consoles, accessoires, NEUF OU OCCASION

*offre non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles

RED SUN

16 bis, rue d'Odessa
75014 Paris

Tèl : 01 43 20 71 73
Fax /VPC : 01 43 20 72 13

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI : de 11h à 20h et .... LE DIMANCHE : de 13h à 19h ! !

JAPANIMATION - JEUX VIDEO

REPRISE - ECHANGE - VENTE

PLAYSTATION - SEGA SATURN - NINTENDO 64 - NEO GEO CD + rayon Super Famicom

NEW !!!!!!!

THE KING OF FIGHTERS'97 sur borne d'arcade ainsi que : STREET FIGHTER ! ! !

PLAYSTATION

News Import
Front Mission Alternative
Breath Of Fire II
Cool Boarders 2
Front Mission 2

Best Of Import :
Street Fighter ex
Dragon Ball GT
Saga Frontier
KOF'96
Time Crisis
Samurai RPG
Langrisser I - II
Megaman x4

SATURN

News Import
Robot Taisen F
Marvel Super Heroes
Evangelion 3
Dead Or Alive
Virus

Best Of Import :
Last Bronx
Megaman x 4
Bio Hazard
Slayers
Samurai RPG
Langrisser IV

NINTENDO 64

News Import
Sonic Wings Assault
Wild Chopers
Rev'Limit
Mission Impossible

Best Of NINTENDO 64 import :
Multiracing Championship
GOEMON 64
Goldeneye 007
Mario 64 New Version
Wave Race New Version
Dark Rift

PAD ANALOGIQUE VIBRANT DISPONIBLE SUR PLAYSTATION : 399 F

DE NOMBREUX TITRES DISPO EN OCCASION SUR SATURN, PS, NEO CD, NINTENDO 64 ET ... RAYON JAPANIMATION .... MANGAS ...ART BOOKS...CD'S...MAQUETTES ... FIGURINES ST SEIYA ...SAMOURAI TROOPERS ...EVANGELION ... ETC ...

LES JOUEURS **LE FUN**

D'ABORD **EN PLUS !**

VIDEOCAZ GAMES achète, vend et échange tout jeux vidèo, consoles et accessoires neufs ou occasion aux meilleurs prix.
VIDEOCAZ GAMES des prix, des services, des conseils...

MAGASINS OU PARTICULIERS,
vous avez un projet ?
Contactez-nous, nous pouvons vous aider :
Tèl : 02 99 71 23 36 - Fax : 02 99 71 29 91

St NAZAIRE	REDON	CHATEAUBRIAN	02 99 71 23 36 LE MANS	LA ROCHE/YON	PONTIVY
47, av. de la République	14, rue Notre Dame	T	6, rue de la Barillerie	2, rue de la Fayette	2, rue du Tribunal
02 40 22 70 70	TÉl : 02 99 71 23 36 Fax : 02 99 71 29 91	5, rue Aristide Briand	02 43 24 19 49	02 51 62 14 18	02 97 25 52 72

A VENDRE LIBERTE VIDEO

Devenez l'heureux propriétaire de ce magasin spécialisé dans les jeux vidéo, CD Rom, Manga, Magic Cartes.

4 ans d'existence, bon CA, situation financière saine magasin d'angle situé en centre ville.

Tèl : 04 68 54 28 36
2 boulevard Fèlix Marcadet
66 000 Perpignan

PETITES ANNONCES

CONSOLES+
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 01 41 86 16 96
Fax pub : 01 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher, Lionel Barcilon
Maquette
Création maquette
Catherine Verchère
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1er maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (Kagotani San), correspondant permanent au Japon, Odile Boetschi, Jean-Loup Bouteau, Sébastien Le Charpentier (Cheub), François Garnier (le Panda), Fabrice Collin, Marc Menier (Marc), Maxime Roure (Switch), Philippe Karakasyan, Douglas Alves, Gia-Ding To, Ze Killer.
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Karine Le Brozec (16 32)
Maquette Publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent tél. 04 78 62 65 10
Marketing
Anne-Sophie Bouvattier 01 41 86 16 45
Assistante : Annie Perbal
01 41 86 17 55
Fabrication
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

emap•alpha
150, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur d'édition
Vincent Cousin (16 05)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian (16 03)
Directeur commercial
Lara Wytochinsky (16 24)

Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.
Editeur locataire-gérant : EMPPS. **Siège social :** 150, rue Galliéni, 92100 Boulogne.
SA, P-DG : Keith Marriot.
Principal actionnaire : EMAP France.
Propriétaire : Sté EM-IMAGES.
P-DG et directeur de la publication Keith Marriot
n° commission paritaire : 73201
Dépôt légal : mai 1997
Photocomposition, montage : Euronumérique
Photogravure : EPS, PPDL
Couverture : EPS
Imprimeries : BV Roto, Tremblay-en-France (93), Imaye, Laval (53)
Distribution : Transport Presse
Département Diffusion
Directeur délégué : Pierre Christophe
Directeur des Ventes France/Export : Annie Baron
Trade Marketing : Marlène Reux
Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse
150, rue Galliéni
92514 Boulogne Cedex
Téléphone Vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23
Terminal ordinateur E 76

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1994

VENTES

PLAYSTATION

Vds jx PSX et Saturn de 150 F à 220 F pce : Vandal Hearts... **Christophe MARIGNOL, 6, palce du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél : 01.49.11.13.76.**

Vds jx P5X Tom Raider : 215 F et Tekken : 50 F. **Matias FAVARD, 9, rue du Donjon, 91800 Brunoy. Tél : 01.60.46.69.73.**

Vds Burning Road sur PS Euro, tbe, px : 200 F. **Sébastien ROUSSEAU, 27, rue des Econdeux, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél : 01.48.29.53.70.**

Vds K7, jx, PS de 100 à 250 F, pour TS, JX, HT, 1 CD démos offert. **Guillaume LEGRET, 4, chemin du Tiraillon, 85200 Pissotte. Tél : 02.51.69.40.78.**

Vds PSX + 14 jx, px : 3 000 F ou Vds jx de 100 F à 200 F pce. **Daniel GAAG, 23, rue de la Montagne, Sainte-Geneviève, 75005 Paris. Tél : 01.40.51.03.71.**

Vds PSX Modifié + 2 man. + MC + Rage Racer Souledge TK2, px : 1 400 F. **Cédric DELESALLE, 244, av. des Martyrs de la Résistance, 06600 Antibes. Tél : 04.93.33.51.62.**

Vds jx PSX modifiée. **Jean-Marc GOTTAR BERNARD, 11, av. de la Zibelline, 77240 Cesson. Tél : 01.64.41.67.34.**

Vds jx PSX et Saturn : Baphomet, Vandal Hearts, Rage Racer... **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél : 01.49.11.13.76.**

Vds Sim City 2000, NBA the Zone, neo geo, px : 200 F pce. **Yannick REINBOUT, 28 A, rue Jean-Jacques-Bock, 68160 Sainte-Marie-aux-Mines. Tél : 03.89.58.51.15.**

Vds PS + 8 jx + 3 man. + 4 CD démos, px : 2 850 F (DD2, Porche, DBZ, Sampras). **Ludovic BERGER, Montée des Grandes Vignes, 69380 Marcilly d'Azergues. Tél : 04.78.43.69.11.**

Vds jx PSX, Soviet Strike et Command and Conquer, px : 200 F pce. **Duc Tien NGUYEN, 11, Traverse de la Pivolière, 38090 Villefontaine. Tél : 04.74.96.31.09.**

Vds PSX + 2 pad + Mem card + 2 jx (Tom raider + Crash), px : 1 700 F. **Richard COUDERC, 7, les Plantes de Vidal Bas, 33220 Saint-André-et-Appelles. Tél : 05.57.46.45.33.**

Vds PS + 2 jx (MMV3 ; Legacy) + 2 man. + 1 memory, px : 1 100 F. **Nicolas GONON, 18, cours Suchet, 69002 Lyon. Té. : 04.72.41.99.09.**

Vds DD2 et 250 PC + Burn Road et NBA 2, px : 150 F pc. **Guillaume KOHL, 2, rue d'Ankara, 67000 Strasbourg. Tél : 03.88.61.65.09.**

SATURN

Vds Saturn + Night + Lunar + Gex + 2 pads + adapt. jap. px : 1 500 F. **Coralie BAULARD, 40180 Saint-Benoist-sur-Seine. Tél : 03.25.76.52.25.**

Vds jx 150 F à 190 F : C. and C., Thor 2, Street Racer, World Wide 97. **Anthony LAGARDE, 14, route de Champvert, 58300 Decize. Tél : 03.86.25.04.82.**

Vds jx (VF2, Tomb Raider...) + 4 demos + Magazines. **Christian CONRAD, 8, rue des Près, 67110 Zinswiller. Tél : 03.88.80.30.24.**

Vds Saturn + 2 man + memory card + 7 jx ss gar. tbe, px : 1 200 F. **Rémi JIGUEL, Le Moulin Glattard, 42800 Tartaras. Tél : 04.77.75.51.23.**

Ech., vds, Sat. + 2 pad + 3 jx contre PSX + 2 jx + 2 pad. **David BOUCHEREAU, 83, rue Grande, 36500 Buzancais. Tél : 02.54.84.08.54.**

Vds sat + 2 pad : 850 F + 150 F, 1 jx (WWS97, Drag2, S. Ral...). **Franck BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Decines. Tél : 04.78.49.67.83.**

Vds Saturn, 2 pad, volant, 4 jx (Sega Rally, Destruc), px : 1 600 F. **Damien DERLINCOURT, Rue Rommeron, 02870 Vivaise. Tél : 03.23.25.70.60.**

Vds Saturn + 6 jx (F. V...), + 2 pads tbe, px : 1 000 F. **Matthieu LOPEZ, « As Plos », Lugan, 81500 Lavaur. Tél : 05.63.40.11.01.**

Vds Saturn + 2 man. + Volant + cartouche Memoire + 7 jx, px : 2 500 F. **Bruno MAZE, 3, rue du Pré-des-Gains, 77230 Moussy-le-Vieux. Tél : 01.60.03.47.20.**

Vds Saturn + 10 jx (Virtua Cup 2, Tomb Raider Die, Hard Triller), px : 2 000 F. **Eloi CHAVANE, La Manufacture, 88240 Les Bains. Tél : 03.29.30.40.51.**

Vds Saturn + 11 jx (Tomb Raider comand conquert...) + pro action. **Mickaël HOUET, Cornu, 49540 Martine-Briand. Tél : 02.41.59.61.43.**

Vds Sat + 2 pad + Ad Univ + 4 jx + 3 CD demos, px : 950 F. **50-52, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél : 01.46.07.08.31.**

Vds Saturn + 2 jx + 2 pads + adapt. + CD Démos, px : 1 000 F. **Jean-Jacques GOTER, 22, rue Commune-de-Paris, 69200 Vénissieux. Tél : 04.78.70.29.61.**

Vds Saturn + 3 jx + pad, px : 1 200 F volant : 350 F. **Fabrice HUET, 2 rue du Lac, 94000 Créteil. Tél : 01.49.80.94.40.**

Vds Tomb Raider DBZ Victory Goal, Athlète, King 65, Day Mona USA. **Jean-Louis RICHARD, 76, rte de Pernes, 84210 Althen-des-Paluds. Tél : 04.90.62.16.96.**

Vds ou éch. jx Sat : VF Kids Euro 96 Night + pad. **Arnaud DESCHAMPS, 24, rue Maurice-Vannere, 41200 Romorantin. Tél : 02.54.76.74.18.**

Vds sur Saturn Tom Raider Doom et Dark Savior : 150 F pce. **Stephan VEILLON, 20, rue de la Fusterie, 66000 Perpignan. Tél : 06.80.17.24.52.**

NINTENDO 64

Vds Nintendo 64 (Euro) + 2 man. + 2 jx : Mario 64 + Pilotw. **Mickaël BLANC, 36 rue Kléber-Mopty, 80600 Doullens. Tél. : 03.22.77.24.85**

Vds Nintendo 64, px : 1 100 F. **Julien PRIQUELER. Tél. : 03.88.66.05.45.**

Vds jx N64 Euro, tbe, Mario 064, px : 350 F, Turok R 400 F. **Marco JANNY, 13, boulevard Pasteur, 78600 Le Mesnil-Le-Roi. Tél. : 01.34.93.95.12.**

Vds jeu Killer Instinct 64 sur N64, px : 400 F tbe. **Cédric COUSINET, 34, rue Jean-Tallien, 31200 Toulouse. Tél. : 05.61.59.51.03**

Vds N64 Pal fin mai 97, avec turok, Mario, memory card, px : 2 500 F. **Lucas LIONEL, 19, rue Paul-Valéry, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : 01.60.75.51.84.**

Vds jx ISS 64 Tbe, px : 400 F. **Jean-Christophe RODRIGUEZ, 11, impasse d'Ausone, 31200 Toulouse. Tél. : 05.61.48.77.61.**

Vds Doom 64, tbe, px : 400 F. **Olivier BEIERLEIN, 18, rue Saint-Vincent, 78580 Maule. Tél. : 01.30.90.94.67.**

Vds J Leguea Perfect + adapt. 600 F. Ech. Turok ctre Mario. **Laurent PEYRONNET, 54, rue Alexis-Revenaz, 91080 Evry. Tél. : 01.60.77.35.55.**

Vds Starfox Mario Kart ISS 64, etc US et Jap. **Fabrice ALVAREZ, 12, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 01.53.21.08.01.**

Vds Mario 64, px : 300 F, Turok : 350 F ; Vds PS + MM3, Lok + MC + 2 man. px : 1 000 F. **Nicolas GONON, 18, cours Suchet, 69002 Lyon. Tél : 04.72.41.99.09.**

MEGADRIVE

Vds MD + 9 jx (Comix Zone, Fifa 95, etc.), px : 800 F. **Hervé MENZATO, 16, rue du Déroc, 33230 Guitres. Tél : 05.57.69.16.74.**

Vds MD + 3 man. + adapt. 4 joueurs + 14 jx, px : 1 700 F. **Julien PUAUD, 48, rue de la Ripardière, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél : 02.51.62.20.64.**

Vds MD + 11 jx + 2 man. (Toy Story, XMen 2, JPRE), px : 1 800 F. **Thomas WIDEMANN, 42, av. du Général Compans, 31700 Blagnac. Tél : 05.61.71.20.69.**

SUPER NINTENDO

Vds SNES + 9 jx, px : 1 250 F. **Michael TRAN. Tél : 04.42.55.76.01.**

Vds SNIN + 2 pads + 8 jx : 1 000 F. **Romain TALLIEN, Les Mourres, 26170 Saint-Auban-sur-l'Ouvezes. Tél : 04.75.28.60.47.**

Vds 9 jx SNIN (NBA-JAM Jurassic Park), px : 750 F. **Julien GUIGNARD SECRETAN, 4, imp. des Pervenches, 01340 Montreuil-en-Bresse. Tél : 04.74.30.83.17.**

Vds jx sur S NES Eric Cantona : 175 F ; Killer Intinct : 300 F ; Dragon : 250 . **Samir BELLECHILI, 132, Parc de Cassan, 95290 L'Ile-Adam. Tél : 06.34.08.00.42.**

ACHATS

Ach. jx Sat Pandemonium + Nights + Sonic 3D Day USA 2. **Marco PINET, Le Village, 07450 Bu zet. Tél : 04.75.94.49.75.**

Ach jx N64 (US/JAP/FR) : Turok-Ki-Starf OX – ISS 64 (...) à bon px. **Karim LADJADJ, 9, ru Paul-Bert, 92700 Colombes Tél : 01.47.82.94.56.**

Ach. jx neo geo CD et cartes et acc. divers. **Jean Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 6912 Brindas. Tél : 02.78.45.00.29.**

Ach. Wayne's world sur SNES, px : 50 F. **Fabie RAYMOND, 64/63, rue Jean-Bart, 59290 Was quehal. Tél : 03.20.89.06.19.**

ECHANGES

Cher. sur Saturn : memory card + jx (Aventure rôle). Sidonie SANTOLAYA, Les Rivalous, 8163 Salvagnac. Tél : 05.63.33.57.09.

Ech. SF Alfa 2 ou Space Hulk 00 DBZ ctre con conq. **Mickaël CHARPENTIER, Pont de Cestirca 20218 Ponte-Leccia. Tél : 04.95.47.45.34.**

Ech. ou vds jx PSX FR et JP (Sangoku Musou Tobal,...). **Charles LABENELLE, « Las Tapies » 32310 Saint-Puy. Tél : 05.62.28.51.90.**

Ech. ou vds jx playstation. **Ludovic FORSNER 50, rue Paul-Lafargue, Cité Delattre n° 5, 5900 Lille. Tél : 03.20.09.80.57.**

Ech. Tom. Raider (US. Jap. Fra), ctre jx (Bapho met etc.). **Sylvain MONTOYA, 17, rue Trachel 06000 Nice. Tél : 04.93.16.05.82.**

Ech. SNES + MD GB ctre Saturn du PSX ou vds bas px. **Sylvain CAUSSIL, Montsales, 12260 Vil leneuve. Tél : 05.65.81.75.44.**

Ech. ou ach. jx M64 à bon px (US/JAP/EUR adapt) en tbe. **Karim LADJADJ, 9, rue Paul-Bert 92700 Colombes. Tél : 01.47.82.94.56.**

CLUBS

Cherche partenaire pour jouer à Doom et Fina Doom à deux. **Sylvain LERISSEL, 55 bis, av Gabriel-Péri, 94170 Le Perreux-sur-Marne Tél : 01.48.72.88.13.**

Rech. correspondant pour création Fanzine Test **Laurent LEYNAERT, 4/8, av. de Mormal, 5980 Lille.**

Club Nintendo 64 adhérents pr vte, échanges achat etc... **Fabrice ALVAREZ, 90, av. de Villiers 75017 Paris. Tél : 01.53.21.08.01.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 68

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM : |_|_|_|

ROBOTECH

EN CAS DE MANQUE
DE SÉRIE CULTE,
BRISEZ LA GLACE

KAZE
ANIMATION

CONSOLES+ ANIME Land

mony Gold U.S.A., Inc. / Tatsunoko Prod. Co. Ltd. Tous droits réservés. ROBOTECH est une marque de fabrique appartenant et licenciée par Harmony Gold U.S.A., Inc. Version française : Kaze animation

PlayStation

De l'action à vous couper le souffle

«Le meilleur titre de course de rallye jamais sorti sur console. Une animation d'enfer, une vraie simulation automobile»
JOYPAD 96%

• «Une bombe qui va retourner votre console»
CD CONSOLES 5***** OR

•«V Rally, un monstre sort ses griffes»
PLAYMAG 96%

• «A ne surtout pas manquer»
PLAYSTATION MAGAZINE 8/10

V-RALLY '97 CHAMPIONSHIP EDITION

- Voitures officielles du championnat du monde des Rallyes 1997.
- Consultant à la réalisation du jeu : Ari Vatanen, champion du monde des rallyes.

Un max de sensations sur PlayStation

INFOGRAMES

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Distribution exclusive par Ecudis.